

5

INFORCOM  
PRESS

# STAR CONTROL 3

Fable

Deadlock

# PC HELP

PLUS!

Romance of The Three Kingdoms IV

Quake: 120 секретов ♦ Civilization II - скорая помощь



## Издательство "Инфорком-Пресс"

Россия, 125124,  
Москва, А-124, а/я 70  
Тел./факс (095) 956-16-31  
postmaster@lrcpress.msk.su

### Административная группа:

Николай Рыжов,  
Ирина Симонович

### Редакционно-издательская группа:

Андрей Алексеев: *верстка,  
дизайн*

Сергей Бобровский: *Strategy,  
Action,  
Wargames*

Дм. Браславский: *Management,  
Adventure*

Георгий Евсеев: *Adventure,  
RPG,  
Puzzles*

Сергей Пацук: *Hardware,  
дизайн*

Вакантно: *Simulation*

Вакантно: *Arcade*

Вакантно: *Sports*

### Координатор:

Сергей Симонович

### Учредитель:

АОЗТ "Инфорком-Пресс"

### Благодарности:

Особую признательность выражаем нашим семьям, которые "поддерживают огонь" в домашних очагах, пока мы "горим" на работе, и друзьям, сумевшим уделить нам частицу души для дружеской поддержки и технической помощи.

ХОДУЛИ



ИСКУССТВО ВЫЖИВАНИЯ



ХОДУЛИ



ИСКУССТВО ВЫЖИВАНИЯ



БЫСТРЫЙ СТАРТ



СКОРАЯ ПОМОЩЬ



РЕКЛАМНАЯ ПАУЗА



## 2 **Star Control 3: Как пройти игру**

“Серия Star Control базируется на богатом и оригинальном фантастическом мире. События происходят в двадцать втором веке, и три игры серии охватили практически всю его протяженность”.

## 16 **Quake: 120 секретов**

“**Quake** насыщен тайниками и секретами. Они не являются обязательными, но они желательны, поскольку в каждой из секретных областей Вас ждет какая-то награда”.

## 32 **Fable**

“По стилю исполнения игра относится к разряду классических графических адвентур, а по уровню графики поднимает планку мастерства на такую высоту, на которой до сих пор мало кто работал”.

## 41 **Deadlock**

“Игру можно оценить как очень добротную скроенную полноценную военную космическую стратегию с уклоном в экономический аспект. Идеологических новшеств нет, но стандартные вещи доведены до совершенства”.

## 48 **Romance of The Three Kingdoms IV**

“Для тех, кто интересуется древней историей Китая, **Romance** — настоящий подарок — сложнейшая стратегическая головоломка, действие которой происходит в Поднебесной в конце III — начале II века до н.э.”

## 57 **Civilization II**

“Бывают программы, которые у всех “на слуху”. Это выдающиеся программы. О них много говорят и много пишут. “Глюки” есть везде, но в таких играх они становятся заметными и получают деловое обсуждение”.

## 62 **Мультимедийный центр столицы**

Внимание! В центре Москвы открылся новый магазин —

— “ЭлектроТЕХ Мультимедиа”



## Как пройти игру

Программа предоставлена компанией  
"ЭлектроТЕХ Мультимедиа"  
(ул. Маросейка, д.6/8, тел.921-77-77)

© Георгий Евсеев, 1996.

## Общие замечания

**Star Control 3** включает в себя три основных компонента: стратегический, аркадно-боевой и адвентурный, хотя понятно, что эти компоненты занимают разное по важности место. При этом игра построена таким образом, что о каждой из составных частей трудно рассказать во всех деталях. Если для стратегического и аркадного компонентов это, в общем-то, естественно, то адвентурные действия для большинства современных игр можно описать строго.

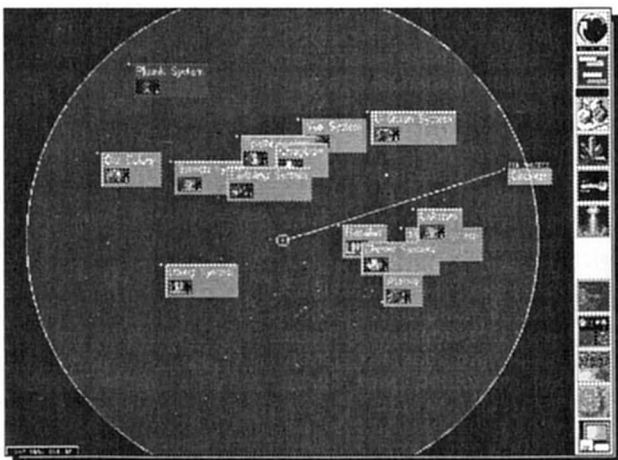
Дело в том, что многие события в **Star Control 3** происходят с течением времени, через какой-то интервал после какого-то другого события или, скажем, после посещения Вашим кораблем какой-то определенной звездной системы или решения какой-то задачи. Поэтому не воспринимайте эту статью как основное

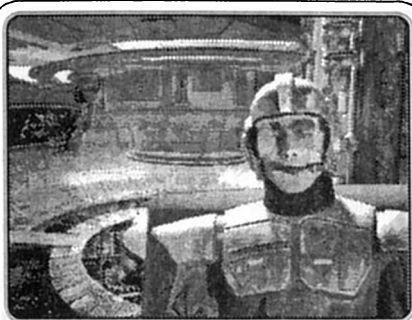
руководство к действиям. Многие из описанных ниже операций можно проводить в ином порядке, причем далеко не все они абсолютно необходимы для прохождения игры, хотя, пропуская что-то, Вы будете обкрадывать в первую очередь себя.

Вы выступаете в роли Капитана звездного корабля-матки в качестве представителя Лиги Разумных Существ. Лига — демократическая органи-

зация и ожидает, что Вы будете вести себя соответствующим образом. Основные принципы Лиги: не уничтожать разумных существ без абсолютной необходимости и не обращать их в рабство. Вы должны руководствоваться этими принципами, поскольку за Вашей деятельностью следит Этический Наблюдательный Совет, который отстранит Вас от должности, если Вы будете игнорировать эти требования.

Из-за эффекта "межпространственной усталости" только Ваш корабль из всего космического флота Лиги способен летать между звезд. Ваша главная задача — восстановить возможность межзвездных путешествий и устранить неясную угрозу для всей разумной жизни в галактике. Кроме этого, Вы отвеча-





### Люди (Humans)

Тут, вероятно, комментарии не требуется. Капитан (то есть Вы) — тоже человек, и Вы можете абсолютно полагаться на людей и их колонии. Из людей состоит и исследовательская команда, находящаяся на Вашем звездолете. Она анализирует все собранные артефакты и время от времени будет сообщать Вам полученные результаты.

ете и за все остальные действия, требующие межзвездных путешествий. К ним относятся: исследование квадранта Кессари, где происходит действие игры, основание новых колоний, расширение Лиги, поиск технологических артефактов таинственной расы "предтеч" (Precursors) и новых технологий.

Общая механика игры примерно следующая: Вы постоянно переключаетесь между двумя режимами: свободная исследовательская деятельность и разрешение кризисных ситуаций. Понятно, что никакого реального "переключателя" не существует — Вы просто меняете приоритеты. Нет никакой гарантии, что карта квадранта, которую Вы имеете в начальный момент игры, является полной, более того, верно обратное: по мере Ваших исследований будут обнаружены новые звездные системы. Если Вы будете играть, используя эту статью, не пытайтесь "обогнать" время и пораньше прорваться к концу игры: у Вас ничего не получится, потому что нужных Вам звезд не окажется на карте.

Для идентификации стоящих перед Вами локальных проблем можно реко-

мендовать клавишу F5, которая активизирует стоящую на Вашем корабле систему ICOM. Иногда Вы получите прямые советы, а иногда туманную, но все же полезную информацию.

### Расы квадранта Кессари

В квадранте Кессари находятся разумные существа более чем двадцати рас, причем некоторые из них придут сюда вместе с Вашим кораблем и поэтому знакомы тем, кто играл в предыдущие игры серии **Star Control**. Вам придется активно общаться с ними, узнавая сильные и слабые стороны и используя их для выполнения основной задачи. Вы с самого начала должны знать довольно много о расах Лиги. Некоторые из этих сведений приведены ниже по тексту. В Лигу входят следующие расы:

Люди (Humans).  
Чммп (Chmmr).  
Пкунк (Pkunk).  
Утвиг (Utwig).  
Сирены (Syreen).  
Спази (Spathi).  
Микон (Mycon).  
Ур-Кван (Ur-Quan).  
Вукс (Vux).  
Орз (Orz).



### Микон (Mycon)

Грибоподобные создания, помешанные на "Juffo-Wup" — раселении их вида по всей Вселенной. Вошли в Лигу после поражения Иерархии Ур-Кван, членом которой являлись.



В квадранте Кессари Вы встретите другой союз разумных существ, управляемый диктаторскими методами и называющийся Hegemonix Cruх (точный перевод оставляем читателям). В него входят шесть рас, ставящих своей целью захват власти в квадранте и подчинение себе всех прочих разумных существ.

Эти шесть рас: Плоксис (Ploxis), К'Танг (K'tang), Дактаклакпак (Daktaklakpak), Доог (Doog), Кларконктлар (Clairconctlar) и симбиотическая раса Харика/Йорн (Harika/Yorn). Каждая из первых трех рас считает себя главой этого союза, в то время как остальные не слишком рады тому, что оказались в нем, но, по разным причинам, продолжают свою деятельность в его рамках.

Остальные расы квадранта Кессари: Эксквиван (Exquivan), Виро-Инго (Viro-Ingo), Лк (Lk), Оуа (Owa) и Ксчеггер (Xchagger) в начальный момент нейтральны и не расположены вмешиваться в постепенно формирующееся противостояние основных союзов. Тем не менее они открыты для контакта и могут изменить свое мнение с развитием последующих событий.



### Вукс (Vux)

Напоминают одноглазых осьминогов. Они очень заботятся о собственной внешности и практически не переваривают внешний вид других рас, особенно людей. Они очень долго откладывали свое вступление в Лигу, но все же решили присоединиться и принять участие в этой миссии.



**Осторожно!  
Скользко!**

**Желающим  
пройти игру  
самостоятельно,  
далее читать  
НЕ  
рекомендуется!**

## Стратегический элемент в Star Control 3

Стратегический элемент игры проявляется в создании и управлении колониями разумных существ, и, несмотря на кажущееся разнообразие возможностей, носит вспомогательный характер. Зачем же вообще нужны колонии, как старые, так и новые?

С помощью колоний обеспечивается выполнение как минимум четырех различных функций. Во-первых, это производство топлива для Вашего корабля. Перемещение в пределах одной звездной системы не требует топлива, но оно понадобится Вам для перелета между ними. Все топливо, произведенное на колониях Лиги, тратится исключительно на нужды Вашего корабля, а дозаправка производится автоматически по прибытию в дружественную колонию.

Во-вторых, колонии производят "ресурсные единицы" (RU), которые используются для дальнейшего строительства, но могут и служить универсальной денежной единицей. Вы можете транспортировать RU между своими колониями, но они Вам понадобятся и для другой цели. Поэтому переведите несколько из Ваших колоний в режим избыточной выработки RU. Это окажется полезным, когда ресурсы Вам понадобятся в больших количествах.

В-третьих, колонии производят новые корабли. Если Вы пустите это дело на самотек, то у Вас будет произведено столько кораблей, что даже при очень слабом ведении аркадного боя у Вас останется колоссальный избыток их. Смело уменьшайте в своих колониях число рабочих, занятых на строительстве новых кораблей! Это верно и в отношении создания посадочных модулей. На начальном этапе игры поса-



ет один и тот же термин "ресурсы" в разных смыслах — это число не определяет общий запас полезных ископаемых, оно всего лишь показатель продуктивности планеты.

Строительство новых колоний существенно на начальном этапе, когда у Вас еще нет реальных или потенциальных крупных запасов топлива. В середине и ближе к концу игры ситуация заметно облегчится.

## Космический бой

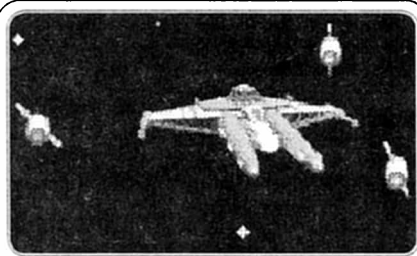
дочные модули будут большим дефицитом, а потом Вы просто не будете знать, куда их девать.

В-четвертых, в колониях имеется лаборатория для анализа артефактов "предтеч". Она заполняется учеными только, если есть, что реально исследовать. Поэтому для экономии времени можете ставить загруженность лаборатории на максимум: это не повлияет на эффективность работы прочих сооружений колонии, зато Вы сможете каждый раз дожидаться завершения исследований на месте.

Расширяя сеть колоний, Вы значительно снижаете "виртуальное время", которое будет потрачено на игру, поскольку запасы топлива будут пополняться быстрее, да и среднее пролетаемое расстояние за один раз можно будет сделать меньшим, что также играет Вам на руку. При этом Вы окажетесь готовы к неожиданностям неприятного свойства: если какая-то из рас вдруг решит покинуть Лигу, разрыв в цепи коммуникаций будет не столь опасным.

Разумной выглядит следующая рекомендация: грузите на свой корабль по 100 "человек" каждой расы при первом посещении ее базовой колонии. По ходу игры создайте по паре новых колоний всех рас на подходящих по климату и богатым ресурсами планетах. Разумной границей приличного числа ресурсов служит 15000. Игра использу-

Трудно давать советы по аркадной части игры, потому что Ваши собственные мысли по этому поводу могут оказаться не менее эффективны, чем то, что описано здесь. В целом, в большей части сражений Вашей эскадре будет



## Chmmr Avalar

Первичное оружие (Ctrl) — мощный лазер ближней дальности; вторичное оружие (Alt) — транспортный луч. Кроме того, корабль окружают три маленьких спутника, автоматически обстреливающие вражеские корабли и ракеты. Транспортный луч может использоваться для привлечения противнику в зону действия оружия, а также для элегантной коррекции курса вражеского корабля с целью добиться столкновения с планетой.

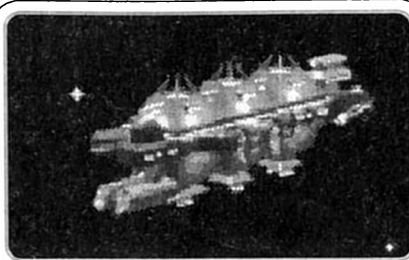


противостоять не более 3-5 кораблей противника, и надо очень постараться, чтобы потерпеть поражение, особенно, если Вы хоть немножко потренировались в режиме HyperMelee перед началом игры.

В целом, каждый из читателей, наверно, подберет свой собственный набор кораблей, эффективный на все случаи жизни. С моей точки зрения на начальном этапе игры хороши корабли рас Чмвр и Утвиг.

К сожалению, через некоторое время после начала игры Ваши возможности пользоваться этими кораблями окажутся очень ограниченными. Правда, в дальнейшем Вы сможете вновь восстановить их, но промежуточная стадия игры может потребовать значительных усилий. Однако, ситуация облегчится, когда у Вас появится доступ к кораблям расы Доог.

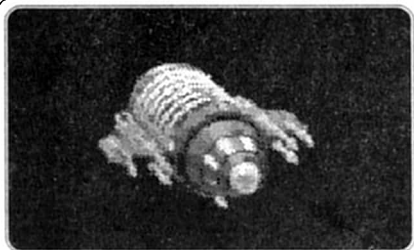
В 95-ти процентах случаев вполне можно обойтись для сражений только этими тремя типами кораблей. Опять-таки, это лишь рекомендация, а не истина в последней инстанции. И другие варианты формирования Вашего бое-



### Doog Constructor

Первичное оружие — скорострельная самонаводящаяся пушка ближней дальности; вторичное оружие — ремонт корабля. Возможность динамического ремонта дает серьезное преимущество: если этот корабль удастся уничтожить быстро, он вскоре может снова вернуться в идеальное состояние.

вого флота могут оказаться не менее эффективными для победы над противником.



### Utwig Judge

Первичное оружие — многоствольная пушка средней дальности; вторичное оружие — защитное поле, поглощающее энергию вражеских зарядов. Недостаток этого корабля заключается только в том, что поле надо включать только, когда в корабль действительно попадают враги, иначе энергия быстро иссякает, и оно выходит из строя. Однако, со всех других точек зрения корабль очень эффективен.

## Прохождение игры

Звезды квадранта Кессари названы по именам разнообразных богов самых разных религий. Вы начинаете игру в системе Helios, где находится колония людей (Helios 3). Летите к этой планете и поговорите с командиром. Затем летите к Helios 4, Вас ждет первый бой с Дактаклакпак. Заберите артефакт с поверхности планеты.

### Контакт с расами Лиги

Войти в контакт с остальными членами Лиги Вы сможете либо самостоятельно найдя их колонии, либо получив информацию через ICOM. С этого и надо начать.

Существующие колонии:

Goshen 4, Спази.

Astarte 1, Сирены.

Salacia 2, Вукс.

Janus 8, Микон.

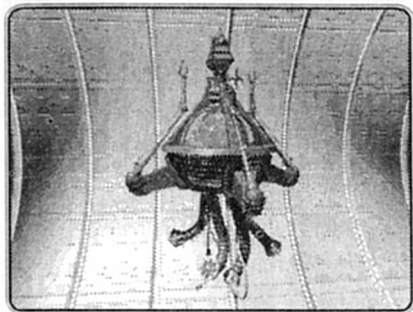
Arcadia 6, Пкунк.

Formalhaut 5, Утвиг.

Velpunia 6, Ур-Кван.

Hyprnus 2, Чмвр.





Если в соответствующей системе окажется аномалия, то уничтожьте сторожа Дактаклакпак и заберите соответствующий артефакт.

Переговоры с этими колониями дадут Вам, в основном, информацию о событиях прошлой игры и сведения о кораблях этих рас. Эта информация излишняя, если Вы играли в **Star Control 2**, но введет Вас в курс дела, если Вы пропустили прошлую игру.

### Конфликт Микон-Вукс

Вскоре поступит просьба о помощи от Микон. Прилетите туда, и Вы узнаете, что Вукс занялся грабежом ресурсов. Слетайте в колонию Вукс, поговорите, результаты будут близки к нулевым. Выждите в системе звезды Janus или вычислите период повторения набегов и прибывайте туда в нужный момент. Трижды уничтожив корабли пиратов-Вукс, Вы разберетесь с этой проблемой, и она перестанет отвлекать Вас от других дел.

### Первый квазипространственный портал

Вскоре после этого Вы узнаете, что обнаружен первый квазипространственный портал (Nux). Пройдя через этот портал, а затем покинув квазипространство, Вы окажетесь в системе Muhlifain, где встретите Орз. Их колония расположена на планете

Muhlifain 7. Не забудьте также забрать важный артефакт (Ebon Hinge) с Muhlifain 2.

После этого с карты исчезнет система Picus.



### Орз (Orz)

Очень странная раса, прибывшая из другого измерения. Способ их мышления нестандартен, а язык непереводим адекватно. Точно неизвестно, чего же Орз хотят на самом деле, однако, они помогли бороться против Иерархии и приняли предложение вступить в Лигу.

Когда Вы получите сообщение об этом, слетайте туда. Не очень понятно, каков реальный результат Вашего посещения, но, думается, не стоит игнорировать это событие.

Орз обвинят Сирен в "подрывной деятельности", обсудите и этот вопрос с обеими заинтересованными сторонами, также без реальных результатов.

### Займемся исследованиями

Затем у Вас наступит долгая спокойная полоса, которую Вы можете посвятить исследованию звездных систем. Вы наверняка встретите некоторые из других рас квадранта и поймете расстановку сил, частично обрисованную в начале этой статьи. Нет смысла заранее указывать все нужные планеты, потому что так или иначе Вы постепенно посетите их все.

Когда Ваши ученые создадут переводчик с языка Дактаклакпак, Вы сможете общаться с этой расой. Не употребляйте в разговоре с ними еще более сокращенное название их расы (Dak) — они воспринимают это как





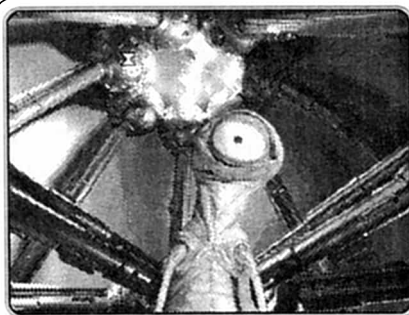
смертельное оскорбление. Вы узнаете о существовании некоей невероятно древней расы под названием "Eternal Ones", которые грозят уничтожить всю разумную жизнь в галактике, и Ваши первоначальные опасения начнут получать подтверждение.

### Тайны Микон

Вскоре Ваши ученые обнаружат, что Микон использовался предтечами в качестве устройства для терраформирования; затем они сообщат, что на новые поколения Микон записывается от тиски памяти прошлых поколений, что лишает потомков возможности самостоятельного развития и может рассматриваться как порабощение разумных существ.

Отправьтесь на Janus 8 и поговорите на эту тему. Микон согласится заложить спору нового поколения (Deer Child) на планете Janus 1. Когда это произойдет, отправьтесь туда и поговорите с зелеными Микон. Когда после этого Вы прибудете на Janus 8, старые Микон покинут Лигу, но Вы сможете основать новую колонию Микон, используя экипаж зеленого корабля.

Примерно в это же время Hegemonix Cruх объявит Лиге войну. С игровой



### Спази (Spathi)

Разумные моллюски (улитки?), культура которых построена вокруг трусости, возведенной в идеал. В настоящее время они опасаются Абсолютного Зла, которое, по их представлениям, находится как раз за пределами их наиболее мощных детекторов. То, что Абсолютное Зло пока никак себя не обнаружило, на их взгляд доказывает его зловещие намерения. Трусость делает Спази несколько ненадежными партнерами, но они, хотя и не очень охотно, являются активными членами Лиги.



### Сирены (Sugeen)

Гуманоиды, физиологически похожие на людей. Обладают способностями дистанционного психического воздействия на разумных существ, сыграли важную роль в событиях предыдущей игры.

точки зрения этот проявится в уменьшении эффективности Ваших колоний. Болезненнее всего это воспримут Спази — они сначала немного пожалуются, а затем со страху переметнутся на сторону противника, рассчитывая на Ваше мягкосердечие.

### Неприятности в Лиге

Можете воспользоваться трусостью Спази. Всякий раз, когда Вы будете прибывать на Goshen 4, Спази будут рассказывать Вам что-то новое о состоянии дел внутри противостоящего Вам союза. Используйте для этого строку диалога: "Got any hot tips?" Несмотря на то, что она будет помечена, как уже использованная, Вы неоднократно сможете получать новую информацию.

Вскоре исчезнет система Eltanin. Отправьтесь туда, как только получите сообщение об этом. Вас попытаются



### Утвиг (Utwig)

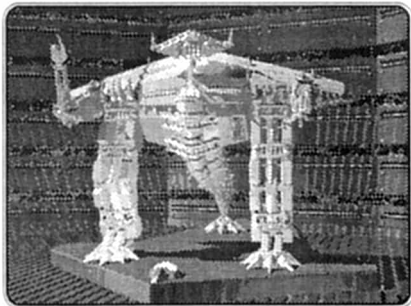
Раса гуманоидов с необычной культурой, которая в настоящее время полагается на устройство под названием Ultron.

подставить, и Вам предстоит очень тяжелая битва, возможно самая трудная во всей игре из-за того, что пока Вы не можете полностью формировать свой флот по желанию, а должны обходиться имеющимися ресурсами.

Если вскоре после этого Вы посетите Formalhaut 5, то выяснится, что Утвиг снова (как и в предыдущей игре) утратили свой Ultron. Эффективность их работы значительно снижается. Обстоятельства пропажи явно подразумевают участие в этом деле Вукс. Но если Вы слетаете на Salacia 2 и обсудите этот вопрос с ними, то они опять будут стоять на том, что ни в чем не виноваты.

### Спасение Харика/Йорн

К этому времени Вы должны войти в контакт и с расами К'Танг и Хари-



ка/Йорн. Все колонии Харика/Йорн страдают от болезни, источник которой неизвестен, а раса продолжает входить в состав альянса Hegemonix Crix в надежде, что для нее будет найдено исцеление. К'Танг очень высокого мнения о себе и способны расстрелять массу секретной информации, если их умело подзадоривать. Не прощают они только прямого обвинения в глупости (не выбирайте варианты диалога, содержащие слово "stupid" в той или иной форме).

Ключевую информацию о том, как вылечить болезнь Харика/Йорн, Вы получите от Спази. После этого снова поговорите с К'Танг, и Вы узнаете, что микробы были обнаружены на шестой планете системы Zosma. Отправьтесь туда, и Вы найдете расу микробов Ксчеггер, обладающих коллективным разумом.



Они присоединятся к Лиге и расскажут о том, что Дактаклакпак похитили и, вероятно, уничтожили большую часть их расы — речь идет о "потерянных династиях" (Lost Dynasties). Ваши ученые вскоре выяснят, что, действи-



тельно, жизнедеятельность Ксчеггер токсична для Харики и создадут средство, позволяющее уничтожить эти "потерянные династии". Однако, не спешите его применять.

Отправляйтесь на одну из планет Харики/Йорн, расскажите там о том, что Вам удалось обнаружить, и попросите несколько тел Харики в коматозном состоянии для исследований. Ученые сумеют создать устройство для извлечения микробов из тел Харики. Возвращайтесь на Zosma 6 и возьмите там корабли для потерянных династий. Теперь посетите планеты Харики/Йорн (Typhon 6 и Gienah 1) и вылечите болезнь (Харики/Йорн присоединятся к лиге). Вы получите два корабля с потерянными династиями, вернитесь на Zosma 6 и с помощью их экипажей создайте там колонию.

### **Попробуем починить Ultron**

Теперь попробуйте починить Ultron. Пкунк скажут Вам, где он сейчас находится. Отправ-



### **Пкунк (Pkunk)**

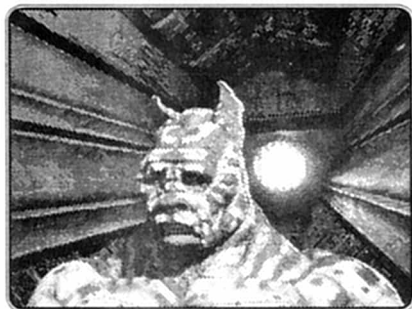
Птицеподобные существа, утверждающие, что находятся в контакте с "высшим сознанием". На основании этого они часто рассказывают о странных событиях или пытаются предсказывать будущее. Значимость этих рассказов и их верная интерпретация находится под вопросом. Сооснователи Лиги.

ляйтесь на планету Erato 6 и отберите Ultron у флота изменников-Вукс силой. Можете поговорить с Вукс после этого, но эти переговоры вновь ничего не дадут.

Вернитесь к Пкунк и поговорите с ними о недостающих деталях. Вам нужны три детали: Plate Crystal, Ivory Sheath и Marble Flange. Первые две из них находятся на планетах Nebusta 1 и Caduceus 4, а третью Вам подарят Спази после того, как Вы дважды поговорите с ними на эту тему. Отремонтируйте Ultron — выяснится, что он все еще не достиг работоспособного состояния.

### **Да здравствует свободный рынок!**

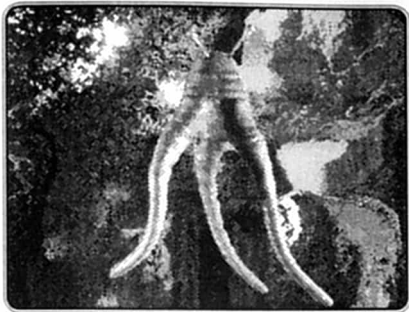
Доог пойманы в экономическую ловушку. Чем больше они работают, тем больше оказываются должны. Общаясь с разными расами Hegemonic Cruх, Вы разберетесь с тем, что происходит. Используйте производимые в Ваших колониях RU, чтобы перетянуть Доог на свою сторону.



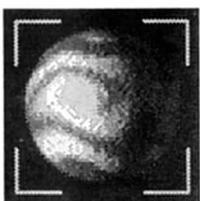
Начните выкупать их колонии (одна колония обычно будет стоить 10000 RU). Одна (последняя?) колония обойдется Вам значительно дороже, но желательно постепенно выкупить их все. Корабли Доог, а их очень много, значительно увеличат боевую мощь Вашего флота. Поговорите с Доог в одной из выкупленных колоний, и Вы получите сеть для удержания антивещества (Anti-matter Containment Grid).

### **Проблема "радужных миров"**

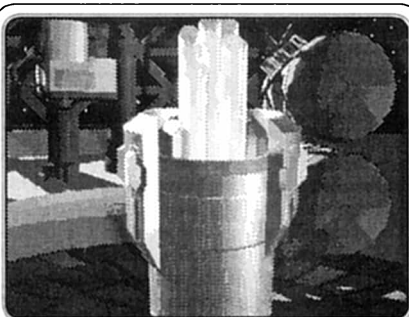
К этому времени Вы будете получать через ICOM советы по исследованию конкретных звездных систем. Эти системы содержат "радужные миры",



охраняемые одной из рас-противников и кораблями Оуа. Не спешите посещать их, нет особого смысла уничтожать всех Оуа, хотя вряд ли Вы будете за это наказаны.



После того как Вы излечите чуму, Харика/Йорн дадут Вам координаты тайной планеты Оуа (Mnemosyne 1). Посетите ее, Вы получите устройство для сбора антивещества (Anti-Matter Scoop) и пароль для прохода к радужным мирам.



### Чмвр (Chmmr)

Синтетическая раса, наполовину живой кристалл, наполовину машина. Синтезирована Капитаном в **Star Control 2** и сыграла значительную роль в победе над Иерархией Ур-Кван. Чмвр — сооснователи Лиги Разумных Существ.

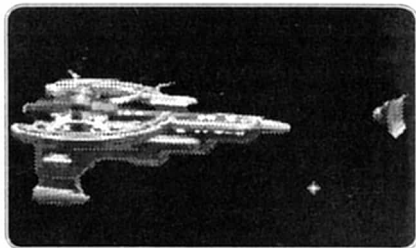
### Провокация

Дактаклакпак сообщит Вам, что Чмвр являются сигнальным устройством для того, чтобы вызвать в наше измерение Eternal Ones. Это полная чепуха, так что не соглашайтесь на то, чтобы самому разложить их на составные элементы. К сожалению, Ваш отказ не сыграет особой роли, и Дактаклакпак применят свой "бифиркатор". Когда Вы об этом узнаете, летите на ближайшую колонию Чмвр и соберите "компоненты", каждый из которых (Chenjesu и Mmmmmnnrm) находится в полунеживом состоянии. Сирены могут оживить Chenjesu, а восстановить Mmmmmnnrm удастся еще не скоро.

Примерно в это время должна произойти катастрофа с системой Tyche. Отправьтесь туда после этого, и Вы обнаружите, что, возможно, Орз имеют к этому какое-то отношение. Кстати, Сирены начали рассылку каких-то зондов по всему квадранту, Вы не должны запрещать это их начинание, несмотря на инсинуации Орз.

### Компьютерный кошмар

Если Вы еще не посещали Anshar 3, где живут Эксквиван, то пришла пора сделать это. При первом входе в эту систему Вас ждет сражение.



Через некоторое время Вы узнаете, что под воздействием какого-то излучения, исходящего из этой системы, Пкунк начали чувствовать себя очень плохо. Вернитесь сюда, снова поговорите с Эксквиван. Затем посетите Пкунк, проверьте, что там происходит на самом деле.

Сирены смогут Вам помочь, попросите их обработать Вашу команду техников, чтобы у них был пустой мозг до момента высадки на Anshar 3. Вы об-



наружите там сумасшедший компьютер, в который введено полное имя Eternal Ones, которое является средством, способным свести с ума любую вычислительную машину, в частности, это абсолютное оружие против Дактаклапак.

Тем самым Вы заодно решили и проблему Пкунк — посетите их, чтобы принять выражение благодарности. Затем вновь вернитесь на Anshar 3 и узнайте новую информацию.

К этому времени уже должно накопиться достаточно информации о том, что Вукс являются предателями. Отправьтесь на одну из их колоний и изгоните Вукс из Лиги.

### **Второй квазипространственный портал**

Когда будет обнаружен новый квазипространственный портал (Azazel), отправьтесь туда, и в квазипространстве Вы обнаружите расу Лк. Вам предстоит небольшое сражение, а затем можно будет провести переговоры: от Вас потребуют предоставить артефакт под названием Red Spiral Rail в знак подтверждения Ваших слов.



Летите на Antaeus 1, отберите Red Spiral Rail у Дактаклапак. Вернитесь в квазипространство и отдайте его Лк. Вы сможете получить у них Sun Device — прибор, уже использовавшийся в **Star Control 2** для создания Чммпр.

Если Вы были в системе Enkidu, родине Кларконктлар, то уже могли взять Conc Rock с луны Enkidu 4C. Если его у Вас нет, слетайте туда и, вернувшись, спросите о нем у Лк. Вы узнаете, почему он представляет для Кларконктлар величайшую ценность.



Отправляйтесь на Enkidu 7 и сломайте этот камень в глазах у Кларконктлар. Они объявят Вам войну, заманите их на Enkidu 4C. Ситуация благополучно разрешится, Вы можете теперь вернуться на Enkidu 7 и принять их в Лигу.

### **Переговоры с противником**

Когда Вам сообщат об обнаружении сигнального буя, летите на ожидаемую точку переговоров Calliope 2. Дождитесь, когда туда прибудет Плексис по имени Плексор и поговорите с ним. Вы можете выудить из него массу цен-





ной информации, но не соглашайтесь вступать с ним в союз. В этом случае Вы узнаете о наличии у него сигнальной бомбы для вызова Eternal Ones, которую он бережет на случай своего поражения в войне.

### **Возрождение Чмпр**

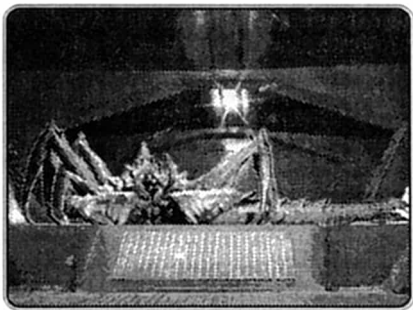
Слетайте к Спази. Они сообщат Вам, что фрагменты Mmrmmnrm разбросаны по радужным мирам. Летите на родину Оуа, Вы получите у них Anti-Matter Explorer, и теперь у Вас есть все, что нужно для исследования радужных миров.

Посетите их все, заодно собирая найденные артефакты. Сетка для сбора антивещества как раз окажется заполнена "доверху". Вы найдете устройство для перепрограммирования Дактаклакпак и устройство для воспроизведения Mmrmmnrm (Mother Ark), которое, однако, требует микрохирургического ремонта.

Ксчеггер (Zosma 6) приведут Mother Ark в рабочее состояние, и Вы можете лететь на Нурпрус 2, и применить там Sun Device. Чмпр (и их корабли) снова вернутся к жизни.

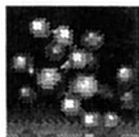
### **Чудеса генной инженерии**

Вы уже привлекли на свою сторону большинство рас квадранта и должны были посетить все или почти все известные звезды. Виро-Инго живут на Izanagi 5, где Вы, вероятно, уже говорили с ними. Они согласятся стать Вашими союзниками только после того, как таинственная раса Арилоу предложит Вам полететь туда и пригласить их в Лигу. Вскоре после этого Ваши ученые сообщат, что они получили модель ДНК Виро-Инго. Слетайте к Лк,



они расскажут Вам об этом кое-какие подробности.

После этого вернитесь к Виро-Инго и обсудите эту проблему с ними. Если они обидятся и покинут Лигу, то Ваших извинений будет достаточно, чтобы они в нее вернулись. Через некоторое время будет также обнаружена матрица ДНК Вукс. Снова летите к Лк, они расскажут Вам, как соединить их вместе.



Снова летите на Izanagi 5 и сообщите о своих достижениях Виро-Инго. Они потребуют, чтобы Вы немедленно "познакомили" их с Вукс. Включите хотя бы один корабль Виро-Инго в состав своего флота и летите к Вукс (Salacia 2). Выберите только корабль Виро-Инго и направьте его к планете. Расы объединятся (хотя реальные результаты ожидаются только в следующем поколении), а Вы сможете поговорить с новыми Вукс, восстановить их членство в Лиге и получить у них деталь (Brass Ratchet), которая позволит окончательно отремонтировать Ultron.

Теперь Вы можете отправиться на Formalhaut 5 и отдать его Утвиг. Они откажутся его принять, но эффективность их колонии вернется к норме.

### **Кто же такие предтечи?**

Теперь найдите корабль Дактаклакпак. Войдите в соответствующую звездную систему (их должно быть еще немало) и немного подождите. Когда наступит новый "виртуальный день", корабль Дактаклакпак сам прилетит к Вам за новостями. В обмен на "полное имя Eternal Ones" Дактаклак-



пак выдаст Вам бездну полезной информации; первое, что Вам понадобится — это Variance Key для замаскированного под планету Begregren 2 прибора.

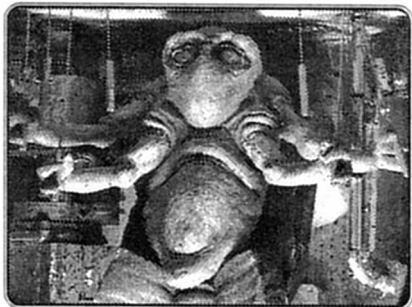
Вскоре после этого Вы получите очередное сообщение от ученых. Летите на Zosma 6, у Ксчеггер Вы сможете получить экземпляр широко распространенного по всей галактике домашнего животного под названием Ortoq. Теперь отправляйтесь на Begregren 2 и активизируйте Variance key. Вы узнаете бездну полезной информации о том, кто такие предтечи, куда они исчезли, почему от них осталось так много артефактов, зачем нужны радужные миры и так далее... Среди прочего Вы получите Sentience Notation Device, Sentience Collator (через некоторое время от ученых) и Eternal Ones Signal Deflector. Последний Вы можете отдать Лк, в конце концов, Вы это обещали.



Теперь Эксквиван присоединятся к Лиге, если Вы их посетите, а Plasma Regroover, который уже давно находится в Вашем распоряжении, позволит оздоровить расу Микон.

### **Победа над К'Танг**

Снова поговорите с Дактаклакпак, среди всей информации, которую они могут сообщить, особенно важны данные о К'Танг. На прежних условиях они выдадут Вам суперракету с очаровательным названием, которую надо применить против короля К'Танг. Кто-то должен был Вам сообщить по ходу дела, что королевский дворец находится на планете Argus 5.



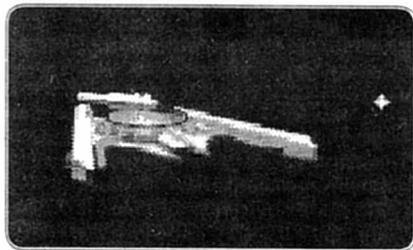
Летите туда и примените ракету с орбиты. Вы увидите, как К'Танг выглядят на самом деле, и они присоединятся к Лиге. Кроме того, они расскажут Вам, как деактивировать Дактаклакпак и где находятся пустые корабли Плоксис. Летите на Pauguk 4 и возьмите хотя бы один из этих кораблей.

### **Конец войны**

Вскоре Вам будет сообщено об обнаружении очередного входа в квази-пространство (Хире). Летите туда, подберите мятежников-Плоксис, находящихся в анабиозе. Корабли с Pauguk 4 позволят Вам оживить их.

События подошли к кульминации. Отправляйтесь на Highpoint, подлетите к базе Плоксис и выбросьте сетку с антивеществом. После этого Вас ждет битва с кораблем Плексора, аналогичным Вашему по конструкции. Последующие события активизируются "по часам", Вы можете просто ждать, а можете и полетать немного по всему квадранту.

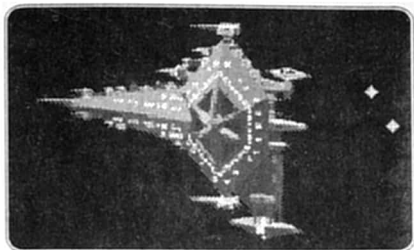
Вскоре покажутся обиженные Орз и попытаются Вас уничтожить. Вас ждет тяжелая битва — около пятнадцати противников. Зонды, запущенные Сиренами, на самом деле защитили все Ваши колонии от Орз.



Вскоре после этого о помощи попросят Спази. Можете слетать к ним и принять их обратно в Лигу (именно этого они и хотят). Затем появятся Арилоу и опять поговорят с Вами. После этого возвращайтесь на Highpoint и ждите там.

Из центра галактики появится большая группа кораблей Герольдов, которые берут на себя уничтожение разумной жизни в галактике и сбор мыслительной энергии для Eternal Ones. После того, как Вы победите их в бою





(последнее сражение), Вы добудете Sentience Thresher.

### Финал

У Вас еще нет возможности противостоять Eternal Ones, но Вы можете "накормить" их, не уничтожая весь разум в галактике. Собрать вместе Thresher, Collator, Notation Device и Ebon Hinge, Вы получите устройство для сбора энергии мышления. Вам необходимо посетить миры тринадцати различных рас, для того чтобы собрать нужную энергию.

Если Вы выполнили все, что описано в этой статье, то **любая** раса согласится предоставить Вам требуемое. Поэтому далеко не все, что описано,



### Ур-Кван (Ur-Quan)

История этой расы очень тяжелая и трудная, из-за чего она и начала войну против всех остальных разумных существ. В настоящее время Ур-Кван приняты в Лигу условно. Они приняли участие в миссии в квадранте Кессари, чтобы доказать свою лояльность.



необходимо для победы в игре: Ваш выбор на этом последнем этапе будет всего лишь менее широким. Возвращайтесь на Highpoint 1 и отдайте собранную энергию. Игра закончилась победой, но вопрос борьбы против Eternal Ones не решен окончательно, так что, может быть, мы еще увидим и **Star Control 4**.

### Нерешенные проблемы

**1.** Если Вы постройте дополнительные колонии для Ур-Кван, то через некоторое время они начинают следовать той же политике, что и в **Star Control 2**, и покидают Лигу. Первая колония остается верна Лиге. Можно ли предотвратить или остановить гражданскую войну среди Ур-Кван (и, желательно, при этом получить доступ ко второй модели кораблей Ур-Кван, более удобной, чем первая)?



**2.** В режиме HyperMelee имеется доступ к кораблям Арилоу, в то время как в основной игре их обнаружить не удалось. Действительно ли они тут вообще не встречаются?



## 120 СЕКРЕТОВ

© Сергей Симонович, 1996.

С этого номера мы начинаем серию репортажей по **Quake**. Надо сказать, что мы делать их не планировали, поскольку эта игра ориентирована не столько на победу, сколько на сам процесс. Лучшей рекомендацией начинающему была бы всего одна фраза: "Запустите игру и получайте удовольствие", но многие просят о помощи. Помочь им вжиться в игру и должны наши репортажи.

### 1. Особенности Quake

Эта игра — уже не первая в длинном ряду игр жанра 3D-Action, но у нее есть ряд особенностей, о которых следует помнить, чтобы лучше ее понять.

#### 1.1 Трехмерность

Прежде всего, эта игра имеет "полную трехмерность". И **Doom** и **Doom 2** и многие другие игры были "псевдо-

трехмерными". Это означает, что если Вы и видели на экране трехмерную перспективу, то на виде сверху все игровое пространство проецировалось на плоскость. В этих играх не было и не могло быть нескольких этажей, находящихся друг над другом, не могло быть мостов, проходящих над игровыми залами, не могло быть тоннелей. Все это только искусно имитировалось, а по сути же игры оставались плоскими, хотя полы и потолки в разных комнатах и лежали на разных отметках высоты.

Первой подлинно трехмерной игрой жанра стал **Duke Nukem 3D**, вышедший чуть раньше, чем **Quake**.

##### 1.1.1. Отказ от карты

Введение трехмерности имело ряд последствий, важных для хода игры. Первое — это отказ от карты уровня. В более ранних играх Вы по ходу путешествия могли в любой момент вызвать на экран карту и посмотреть по ней, где же Вы еще не были. Это помогало "вычислить" потайные комнаты, фальшивые стены и скрытые механизмы. В трехмерной игре с картой возникают проблемы. Как показать на "плоской" карте размещение комнат, если они лежат друг над другом и количество "этажей" может быть большим? Авторы **Duke Nukem 3D** все-таки карту дали, используя при этом разную тонировку и окраску этажей. Авторы **Quake** решили карту не давать вообще. Их можно понять. В **Quake**, в отличие от **DN3D**, есть уровни с большим количеством этажей и, если их дать на плоской карте, выделив планы этажей разным цветом, то получится каша.

Отказ от карты имел очень важные последствия. Теперь конструкции уровней пришлось делать гораздо более компактными. Если бы размах уровней был таким, как в **Doom 2**, да еще и трехмерным, то игра превратилась бы в утомительную "бродилку". Грубо говоря, каждый уровень пришлось уменьшить в размерах до таких



объемов, какие еще можно держать в голове, но зато это уменьшение общего плана компенсировали введением новых этажей.

Изменилась не только конструкция, но и структура уровней. Она стала гораздо больше похожа на "дерево", притом не слишком раскидистое. Ответвлений от центрального ствола (основного маршрута) стало меньше. Упрощение структуры — опять же шаг необходимый, чтобы не "переборщить" с трехмерностью.

Результатом этих шагов стало лучшее вживание в игру, лучший эффект присутствия и реальности происходящего. Правда, чтобы как-то компенсировать упрощение структуры уровней, авторы ввели в игру очень много дополнительных побочных ветвей, назвав их "тайниками" или "секретами". Мы насчитали их около ста двадцати. Такие побочные ветви были и в предыдущих играх, но во-первых не в таком количестве и, во-вторых, на них не ложилось столько смысловой нагрузки, как здесь.

Таким образом, уменьшив размеры уровней, но дав им третье измерение, авторы игры существенно приблизили игровой мир к реальной действительности и отказ от карты, вызвавший попервоначалу определенные нарекания, сейчас уже не рассматривается как ошибка, а наоборот как достижение. (В реальной жизни мы ведь ходим по зданиям без карт-путеводителей!)

### 1.1.2. Головоломки третьего измерения

Прежде всего третье измерение давало возможность смотреть вверх и вниз. И на этом уже многое строится. Высоко под потолком можно найти скрытую кнопку, в которую надо выстрелить. Стоя над обрывом, взглянув вниз, можно обнаружить карниз, по которому можно куда-то пройти. Игроки, поднатравшие в **Doom** и **Doom 2** об этом нередко забывают и попадают в тупики.

## 1.2. Отказ от кнопки Action

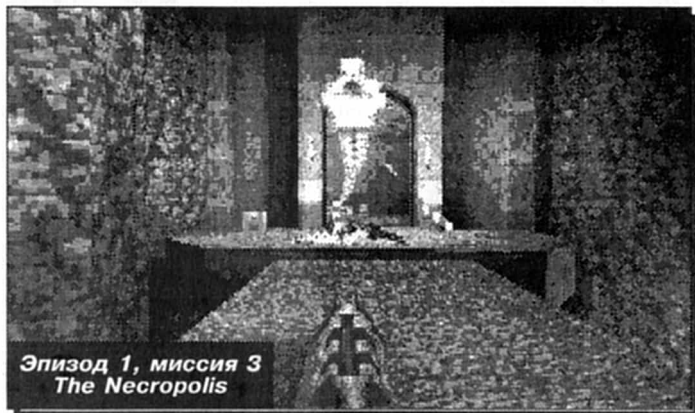
Раньше в играх кроме клавиши "Огонь!" была еще клавиша "Action!". Ее функцию выполнял "Пробел". Нажатием на него переключались рычаги, запускались лифты, открывались двери и т.д. и т.п.

Усложнив характер игры и введя трехмерность, авторы упростили интерфейс. Теперь для того, чтобы "нажать", "переключить" или "пощупать" достаточно "наехать" на этот объект или выстрелить в него, находясь на расстоянии.

## 1.3. Плавание

Эта новинка эксплуатируется нещадно. Добрая половина "тайников" и "секретов" скрыта под водой. Вы не просто можете перемещаться в воде по горизонтали. Есть специальные клавиши, позволяющие двигаться в третьем измерении (всплывать/погружаться). Обратите также внимание на то, что если на Вас надета защитная броня, то режим плавания несколько меняется (броня тянет под воду).

Интересно отметить, что чисто физически нет никаких ограничений для того, чтобы "плавать" не только под водой, но и в воздухе. Тогда это будет называться "парить".





Вы сами это можете попробовать, если используете встроенный для этой цели финт-код FLY (см. ниже).

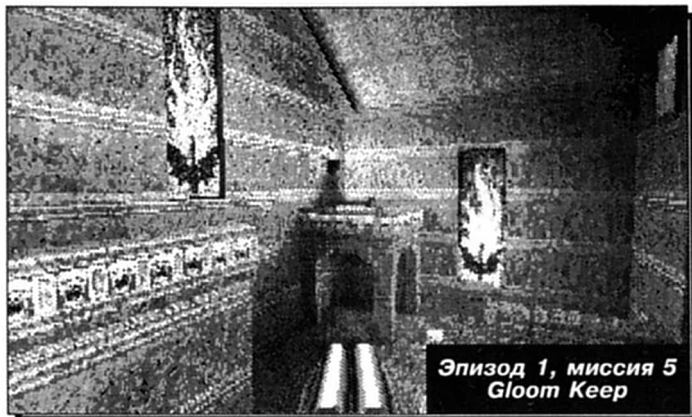
Но и без финт-кода режим "парения" можно "пощупать" в игре. Так, например, на уровне "Ziggurat Vertigo" (секретный уровень первого эпизода) действует пониженная сила тяжести. Это, конечно, еще не "летание" и не "парение", но авторы демонстрируют нам большие возможности своего программного механизма. Они МОГУТ управлять силой тяжести. О том, какие возможности это открывает для специальных матчевых уровней (режим Deathmatch) против живого соперника можно и не говорить — и так понятно.

С чисто же программной точки зрения использованный в **Quake** механизм плавания/парения намного опережает то, что есть в **Duke Nukem 3D** и является самым сильным козырем в пользу **Quake** при сопоставлении этих двух конкурентов, хотя у "Дюка" тоже множество достоинств. Нелишне также отметить, что перспективы у плавания/парения столь велики, что в следующих играх можно ожидать развития этой идеи.

#### 1.4. Искусственный интеллект

И здесь тоже произошло обновление. Прежде всего, оно коснулось владения оружием. Монстры используют его гораздо более грамотно.

Их поведение стало более осмысленным. Иногда обстрел издалека может так раззадорить монстра, что он отправляется на поиски обидчика и находит-таки Вас в лабиринтах и коридорах. Отмечались также и случаи коллективного (группового) поведения монстров. Так, если враг атакует разными силами, то более слабые монстры пропускают вперед более мощных.



#### 1.5. Новое оружие

Нового оружия много. Прежде всего, наиболее приятным нововведением является гранатомет. С его помощью можно используя рикошет закинуть гранату за угол. Интересно еще использовать отражение гранаты от потолка.

Прочие виды оружия тоже поменялись (кроме двустволки), но они принципиально от прошлых игр не отличаются. Кратко же отличия следующие:

- помповое ружье стало чуть послабее и уже не является самым "смачным" оружием;

- "гвоздеметы" (Nailgun и Supernailgun) выглядят приятнее былых пулеметов (Chaingun) и занимают лидирующее положение (с ними Вы проводите времени больше всего, применяя остальное оружие лишь по необходимости). Правда, ресурс патронов для "гвоздемета" становится насущной проблемой и за ними приходится охотиться больше, чем за аптечками;

- появилась необходимость подбирать для каждого монстра наиболее соответствующий ему тип оружия. Это интересно, поскольку за этим скрыт легкий стратегический аспект. Так, например, зомби (поскольку он уже труп) не уничтожается, а только тормозится стрелковым оружием. Чтобы уничтожить зомби, его надо разорвать на части. Это может сделать гранатомет или ракетомет. Впрочем, если применить амулет Quad Damage (см. ниже), то и обычная двустволка разорвет его на части;



• самое грозное оружие Thunderbolt не столь зрелищно, как ранее применявшееся BFG и не становится оружием широкого применения. Даже обладая им, Вы все равно будете стараться использовать "гвоздемет" за простоту и удобство.

### 1.6. Новые амулеты

В игре появилось несколько амулетов, изменяющих параметры героя. Все они имеют кратковременный характер действия и, в принципе, без них вполне можно обходиться. Спрашивается: "Зачем эти амулеты нужны?" Оказывается, они ориентированы не на игру против компьютера, а против живых соперников. Там стратегия поединка обязательно учитывает наличие подобных "игрушек", и от них многое и строится. Например, немисливо атаковать соперника, защищенного "пентаграммой" — от него надо бежать и притом как можно быстрее. С другой стороны, представьте, к каким комическим ситуациям может привести обладание "Кольцом Невидимости".

**Ring of Shadows** — Кольцо Невидимости — делает Вас почти (!) невидимым. Видны только Ваши глаза. Монстров это вводит в заблуждение, живых же соперников может и не ввести. При обладании таким кольцом лучше не пользоваться стрелковым оружием — оно выдаст Вас. Хорошо пользоваться топором.

**Pentagram of Protection** — Пентаграмма Защиты. Делает Вас практически неуязвимым. Получив такой амулет, Вы должны смело бежать в самую гущу схватки. Пока он действует, Вам ничто не страшно. Еще один способ его применения — позволяет нырять в раскаленную лаву и плавать в ней, как в воде. Если на уровне есть лава и Вы получили такой амулет, идите купаться. Может быть найдете что-то интересное.

**Quad Damage** — учетверяет силу Вашего огня. Получив такой амулет, берите в руки топор и идите крушить монстров. Зрелище будет превосходное. Вообще же это амулет, без которого легко можно обойтись в игре против компьютера, но который создает весьма интересные ситуации в бою против живого противника.

## 2. Клавиши управления

Как показывает наше общение с читателями, трудности многих в игре связаны с тем, что они забывают о существовании каких-то клавиш. Мы не будем подробно расписывать ВСЕ клавиши, укажем только на основные.

Прыжок выполняется клавишей **Space**. Прыгать придется довольно много. Особенно много приходится прыгать с разбега. Для того, чтобы взять разбег, вместе с курсорной клавишей нажмите и удерживайте клавишу **Shift**. Плавать Вы сможете с клавишами **D** (вверх) и **C** (вниз), а если надо

просто посмотреть вверх или вниз — клавиши **A** и **Z**. То же и с прицеливанием оружия. Если "запутаетесь", то вернуться к горизонтальному зрению можно клавишей **End**.

В бою с далеко отстоящим противником удобно пользоваться клавишами **<** и **>**. Это перемещение вбок (влево/вправо). Позволяет уxo-





может и помешать. Например, если Вы где-нибудь попадете под движущийся пресс, то не сможете ни погибнуть, ни выбраться живым. Придется либо перезагружаться, либо отменять неуязвимость. Для того, чтобы отменить поданный код, надо ввести его еще раз, то есть коды действуют как триггеры.

дить из-под удара. Особенно удобно выполнять это движение перед дверью, ведущей в зал, где засел снайпер.

Выбор оружия исполняется цифровыми клавишами **1, 2, ... 8**, а функциональные клавиши исполняют служебные функции — сохранение игры, загрузку отложенной партии и т.п. Из них особо отметим клавишу **F12**, которая позволяет сохранить на диск понравившуюся картинку.

Возможно, Вам пригодится клавиша **TAB**. Она позволит узнать сколько монстров Вы уже истребили и сколько их еще осталось. Это дает возможность ориентироваться в том, сколько осталось пройти до конца уровня. Здесь же Вам сообщают сколько тайников Вы нашли из скольких возможных.

**Важно!** Для тех, кто желает воспользоваться встроенными финт-кодами, служит клавиша — **Вызов консоли**. После ее нажатия Вы можете настроить игру так, как Вам удобно.

### 3. Встроенные финт-коды

Возможно, что это не все коды, но по крайней мере те, что уже разысканы. Вводятся они в режиме "консоли", то есть после нажатия клавиши **~**. При переходе на новый уровень поданные коды не сохраняются, то есть по завершении очередного уровня их надо вводить заново.

**GOD** — неуязвимость. Вы становитесь практически неуязвимы, хотя это

**NOTARGET** — делает Вас "невидимым" для монстров до тех пор, пока Вы в них не стреляете.

**FLY** — позволяет летать. Клавиши управления те же, что и при плавании.

**NOCLIP** — Этот код известен со времен DOOM. Позволяет проходить сквозь стены. Очень полезен при отыскании "секретов".

**IMPULSE 9** — дает Вам все виды оружия и полный комплект боеприпасов. Получить отдельные виды боеприпасов можно кодами **GIVE**, перечисленными ниже.

**GIVE #** — Вместо # надо подставить цифру. Вы получите оружие номер #.

**GIVE H #** — Вместо # надо подставить число. Получите # пунктов "здоровья".

**GIVE S #** — Получите # ружейных патронов.

**GIVE R #** — Ракеты (гранаты).

**GIVE C #** — Зарядные элементы для оружия Thunderbolt.

**GIVE N #** — Патроны для "гвоздемета".

### 4. Тайники и секреты

**Quake** насыщен "тайниками" и "секретами". Характерная особенность этих "секретов" в том, что они не являются ОБЯЗАТЕЛЬНЫМИ для прохождения игры. То есть, Вы можете пройти всю игру и не найти ни одного "секрета". О количестве обнаруженных "сек-



ретов" Вам сообщают по завершении каждого уровня.

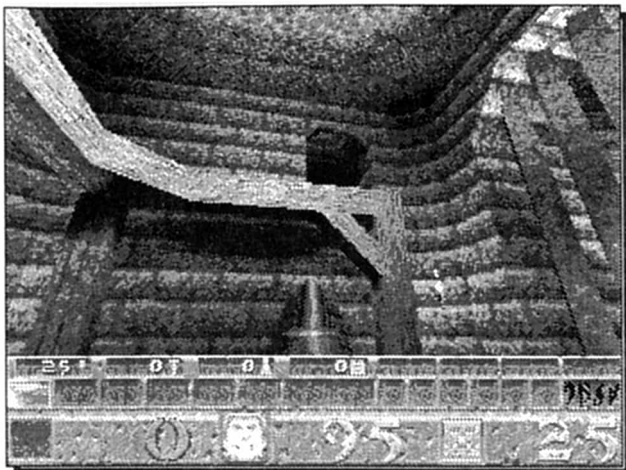
Но тот факт, что они не являются ОБЯЗАТЕЛЬНЫМИ, не означает, что без них можно обходиться. Как правило, они ЖЕЛАТЕЛЬНЫ, поскольку в каждой из секретных областей Вас ждет какая-то награда, которая должна помочь справиться с прохождением уровня. Кроме того, поиск этих "секретов" сам по себе является увлекательной задачей и выполняет роль как бы "игры в игре".

Мы, конечно, не предлагаем Вам сейчас, немедленно, по прочтении этой работы броситься на розыск всех секретов. Можете попытаться отыскать их сами. Радость от самостоятельно найденного тайничка конечно выше, чем от найденного по подсказке. Но в тех случаях, когда самостоятельно найти решение не удается, попробуйте в учебных целях воспользоваться нашими записками. Дальше Вам будет проще, и Вы сможете находить их самостоятельно.

### **Вступление к игре (Introduction)**

Здесь Вы сначала выбираете уровень сложности. Перед Вами три коридора. Выбор того или иного является выбором уровня сложности игры. Левый коридор — Easy (Легкий), средний — Normal (Нормальный) и правый — Hard (Трудный). Пройдя по одному из коридоров Вы попадаете в следующий зал, из которого ведут четыре двери — это выбор эпизода (самая левая дверь — эпизод 1, а самая правая, соответственно — эпизод 4).

Здесь уже начинаются "секреты". Во-первых, в игру встроен "секретный" уровень сложности — Nightmare (Кошмарный). Для того, чтобы его обнаружить, надо идти в правую дверь (эпизод 4), подняться по ступенькам и Вы увидите небольшой бассейн. Здесь встаньте к бассейну спиной и сделайте один шаг назад. Когда начнется погружение, двигайтесь вперед до упора. Вы окаже-



тесь в небольшой комнате, в которой под потолком проложены балки. Ваша задача — оказаться на этих балках. Если теперь по ним обходить комнату по часовой стрелке, то по левую руку найдете отверстие, через которое коридором Вы попадете к телепорталу, который выведет Вас назад к выбору эпизода. Однако при этом будет установлен "Кошмарный" уровень сложности.

Второй "секрет" — не совсем секрет. Скорее это подсказка. В коридоре, которым Вы пойдете, есть кнопка. Если на нее нажать, то Вы получите сообщение о том, что на уровне Crypt of Decoy есть суперсекрет — Well of Wishes (Колодец Желаний). Это просто надо запомнить (впоследствии пригодится).

### **Эпизод 1, миссия 1 The Slipgate Complex**

На этом уровне скрываются 6 тайников. Самый простой — первый. На него Вас наводит сама программа с помощью подсказок.

1 Сразу после того, как Вы попали в комплекс, перед Вами откроется длинный проход, а справа и слева в стенах имеются ниши, заполненные электронной аппаратурой. Освещение в правой нише мигает. Это подсказка. Запрыгивайте в нишу, развернитесь — увидите на одной из стен красную кнопку. В нее надо выстрелить, отодвинется стеновая панель, откроется потайная камера, в которой лежат патроны.



**2** Выйдя из первого лифта, Вы оказываетесь на берегу реки. Перед Вами мост. Обычный маршрут лежит через него. Но не спешите идти по мосту — попробуйте нырнуть в воду. Течение реки уходит в пещеру — нырните под скалу. Слева увидите ступеньки, поднимитесь по ним, окажетесь в тайнике №2. Дальнейший путь из него выведет Вас опять к началу уровня.

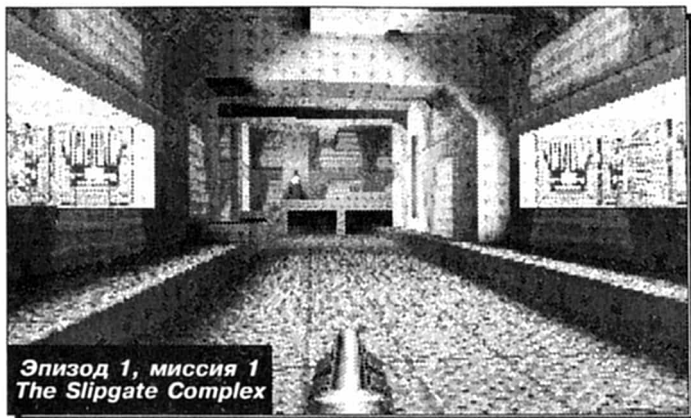
**3** За мостом здание комплекса. Войдите в дверь и расправьтесь с охраной. Справа от двери стоит одинокая колонна. Если ее обойти, то увидите на ней панель с изображением вращающегося глобуса. Выстрел по панели приведет в движение подъемник. Если в момент выстрела Вы стояли на подъемной плите, то подниметесь вместе с ней и сможете перейти на уступ, тянувшийся вдоль стены.

Пройдите по нему — увидите еще один такой же глобус. Выстрел по нему откроет тайную камеру, в которой лежит амулет Quad Damage.

**4** Путь налево от входной двери ведет в большой зал. Пройдя его, сверните направо и наткнетесь на бассейн с ядовитой жидкостью. Чтобы его пересечь, надо нажать красную кнопку. Из стены выдвинется горизонтальная плита и накроет бассейн сверху. По ней можно идти дальше.

Пройдя примерно половину пути по этой плите, остановитесь и посмотрите налево. В углублении противоположной стены светится красная лампочка — ее надо расстрелять. Лучше делать это от противоположной стены. При удачном попадании Вы увидите, как слева в холле отодвинется стеновая панель и откроется тайная камера, в которой можно обзавестись двустволкой.

**5** Пройдя еще немного, Вы попадаете в зал, путь по которому проходит по наклонному пандусу. Спускаясь



по нему вниз, Вы наткнетесь на красную кнопку — нажмите ее и сверните налево. Еще одна кнопка — и снова налево. После нажатия третьей кнопки Вам сообщат, что "последовательность исполнена".

Здесь остановитесь и посмотрите налево и вверх. В стене увидите углубление, в котором лежит "подпитка" здоровья. Это очередной тайник. Чтобы до него добраться, надо сначала запрыгнуть на баллюстраду, идущую вдоль дороги, затем с нее перепрыгнуть на лампу, а с лампы на выступающую из стены панель с кнопкой. По панели можно немного пройти и на противоположной стене увидите два выступающих каменных блока. Перепрыгивая по ним, можно добраться до потайной ниши.

**6** Следующий "секрет" скрывается под водой. Если у Вас не включен режим God Mode, то доплыть до него у Вас не хватит воздуха. К счастью, здесь можно разыскать биокостюм (BioSuit) — он лежит справа за металлической колонной. Эту колонну можно узнать по четырем огням, светящимся над пролетом.

Надев костюм, ныряйте в воду и плывите в ту же сторону, в которую велла дорога. Плывть подземными коридорами придется долго, а вынырнуть, чтобы подышать — нигде. В небольшом зале увидите над головой темную плиту. Вы видите ее с торца и потому она похожа на черный горизонтальный прямоугольник. Выбраться на нее можно





только в центре. Там есть лунка (отверстие) — в нее и выныривайте. На платформе найдете желтую броню, "подпитку" здоровья и телепортационные ворота. Они выведут Вас в холл неподалеку от секрета №3.

### Эпизод 1, миссия 2 *Castle of the Damned*

**1** В самом начале уровня спускайтесь по ступенькам и ныряйте в воду справа от мостика. Под водой найдите стену, подсвеченную зеленым светом. Если по ней выстрелить, отодвинется плита и по проходу Вы выйдете на поверхность.

В это же место можно попасть и по-другому. Когда найдете мост, над которым светится большой красный символ, ныряйте с моста в воду, заплывайте под мост и плывите в том направлении, откуда пришли. Проплывете под аркой и окажетесь в небольшом помещении — там можно выйти из воды.

**2** От точки старта идите вперед, пока не упретесь в стену. Поверните направо и идите вперед, потом налево. Найдете мост. Над ним большой красный светящийся символ. Встаньте на мосту. Слева в нише стены увидите двуствольное ружье. Справа в нише увидите комнату — это и есть тайник номер 2. Ныряйте в воду и плывите в том направлении, где видели ружье, подныривая под стену. Проплывайте под сводом и поворачивайте налево. Далее двигайтесь по туннелю, пока не достигнете бассейна. Слева увидите

стену, на которой изображена стрелка вверх. Встаньте перед ней, и откроется проход в комнату, где Вы найдете "подпитку" здоровья, ящик гвоздей для оружия и телепортал. Он перенесет Вас в комнату, которую Вы видели справа от себя, когда стояли на мосту (напротив двуствольного ружья).

**3** Пройдите по мосту с красным символом. За ним поверните направо и пройдите через дверь. Теперь налево и вверх по лестнице. Увидите комнату и колонну справа. Обычный путь ведет прямо, но если эту колонну обойти, то можно увидеть, что у нее одна из каменных панелей несколько выступает. Нажмите на эту плиту и откроется потайная комната, в которой лежит амулет Quad Damage.

### Эпизод 1, миссия 3 *The Necropolis*

**1** От точки старта вперед и направо. Подберите гранатомет, поверните налево. Здесь в зале Вас поджидают несколько монстров, самый страшный из которых огр в зарешеченной клетке. Впрочем, это не мешает ему метать в Вас гранаты, так что будьте осторожны и не слишком высовывайтесь.

Из этого зала ведут два пути. Первый — налево, через дверь, второй — направо по ступенькам вниз. Для начала шагайте направо и идите, пока не найдете мост. Прыгайте с моста в воду, и в стене под мостом обнаружите панель. Выстрел по ней откроет углубление, в котором спрятаны боеприпасы и "подпитка".

**2** Если не прыгать с этого моста, а перейти его и потом повернуть направо, то найдете короткий проход, винтовую лестницу и лифт в ее конце. Он опустит Вас еще ниже. Узким коридором Вы выйдете к подземному озеру. Озеро мелкое, воды — по пояс, так что нырнуть не удастся. В цен-



Эпизод 1, миссия 2  
*Castle of the Damned*



тре озера есть небольшой островок, на котором расположен золотой ключ. Идите прямо на ключ. Подобрал его, внимательно приглядитесь к стене напротив. Там есть одно место, чуть более темное. Рядом с этим местом омут, в который можно нырнуть. Возможно, Вам придется потратить какое-то время на его розыски.

Если удастся нырнуть, то подводный ход выведет Вас в небольшую камеру, которая и есть тайник №2. Там найдете кольцо невидимости — Ring of Shadows.

3 С золотым ключом Вы можете вернуться туда, где в клетке за решеткой сидел огр с гранатометом. Теперь идите через дверь. Возьмите в комнате "гвоздемет" (Nailgun) и немедленно (!) стреляйте в знак на стене, после чего спускайтесь вниз в открывшийся проход и двигайтесь, пока не дойдете до двери, для открывания которой нужен уже добытый золотой ключ.

Пройдя через дверь, двигайтесь коридором, пройдите серию туннелей, заполненных жидкой, пока не доберетесь до двери, за которой открывается высокий зал, похожий на колодец. Если в этом зале посмотреть вверх, то можно увидеть на высоте две платформы, на которых стоят огры и закидывают Вас гранатами.

В ближней стене справа видна ниша с желтой броней, но до нее не добраться — ниша забрана двумя рядами прочных балок. Только когда Вы расстреляете ВСЕХ огров, засевших у Вас над головой, эти решетки снимутся, и Вы получите доступ к броне.

За броней — подвижная стеновая панель. Если в нее выстрелить, она отъедет в сторону и откроет ворота телепортала, который доставит Вас на одну из тех платформ, на которых стояли огры. На вторую платформу можно перепрыгнуть с разбега.

### Эпизод 1, миссия 4 The Grisly Grotto

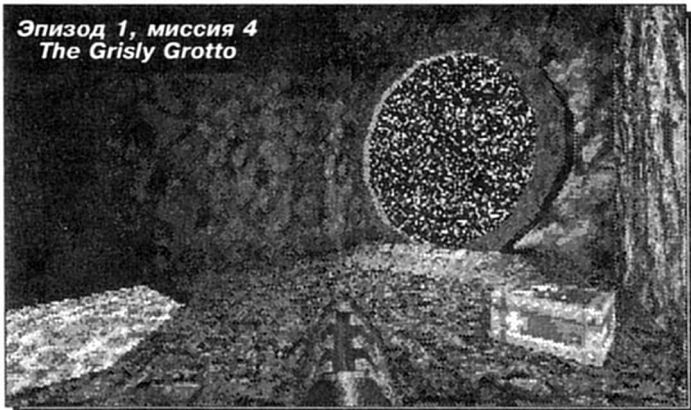
1 За входной дверью Вас ждет винтовая лестница, ведущая в вертикальную шахту. Но не спешите туда спускаться. Справа и слева на стенах шахты есть два красных символа. Если по ним стрелнуть, от потолка отделится круглая плита и упадет вниз, придавив поджидавшего Вас внизу монстра. На плите Вы найдете желтую броню. Это секрет №1.

2 От подножия винтовой лестницы проход ведет к глубокому подземному озеру. На берегу висит на вешалке биокостюм — он нужен для глубинного ныряния, впрочем, без него можно и обойтись. Встаньте на берегу озера и оцените обстановку.

На противоположном берегу расположен пирс. Чтобы на него попасть, надо нырнуть очень глубоко и в лабиринте подводных сооружений найти правильный ход. Этот пирс — сложный комплекс сооружений, охраняемых монстрами.

Если взглянуть направо, можно увидеть подводную пещеру, подсвеченную зеленоватым светом. Это подход к главной цитадели уровня.

Тайник №2 находится глубоко под водой в стене пещеры справа от Вас. Нырнув на глубину, Вы сможете найти круглое отверстие, ведущее в небольшую камеру. Там есть воздух и можно отдышаться. Если использовать эту камеру как промежуточную остановку, то





можно донырнуть до пирса и без биокостюма. А еще там лежит ящик с ракетами (гранатами).

3 Найдя на пирсе серебряный ключ, переплывите озеро, поднырните под стену и подойдите к главной цитадели. В ней найдите дверь, открывающуюся серебряным ключом, после чего идите коридорами, пока не найдете небольшой проток голубой жижи и мостик через него. Пройдите по мосту. Найдите платформу и поднимитесь наверх. На полу увидите несколько контактных пластин. На каждую надо наступить — тогда в стенах комнаты откроются две ниши. В каждой из них надо нажать по кнопке. После второго нажатия Вам сообщат, что где-то открылась секретная пещера. Ее надо разыскать.

Возвращайтесь к глубокому озеру и перебирайтесь на пирс. Справа, на глубине, в стене обнаружите открывшийся большой проход. Заплывайте туда и выныривайте. Это секретное место №3. В обнаруженной комнате найдете кое-какое вооружение и телепортал, ведущий на секретный уровень **Ziggurat Vertigo**.

### **Эпизод 1, секретный уровень Ziggurat Vertigo**

Этот уровень интересен тем, что на нем действует иная сила тяжести. Решение достигается использованием дальних и высоких прыжков. Впрочем, прохождение уровней не является темой данной статьи. Здесь мы только указываем на наличие и месторасположение тайников, а тайников на этом уровне немного — всего два.

1 В самом начале уровня Вы можете подобрать амулет, который называется Pentagram of Protection. Эта пентаграмма дает Вам 666 единиц защиты, и при ее наличии можно нырять даже в расплавленную лаву.



Так Вы и сделайте. Нырните под мост и плывите от пирамиды. Обнаружите небольшую потайную комнату, в которой есть телепортал. Собрав имеющееся там снаряжение, через телепортал вернетесь к началу уровня.

2 От двери, которая открывается серебряным ключом, есть два прохода вперед — один слева, а другой справа. Идите по тому, что слева. Справа увидите стену, у которой одна панель имеет более темную окантовку. В нее надо выстрелить. В стене откроется проход в секретное помещение.

### **Эпизод 1, миссия 5 Gloom Keep**

На этот уровень Вы попадаете по окончании четвертого уровня или секретного уровня Ziggurat Vertigo.

1 Опять Вы начинаете уровень стоя у моста и, как уже было не раз, секретное помещение скрывается под водой. Прыгните с моста в воду. Там найдете пилястру (колонну, примыкающую к стене), а рядом — проход в углубление, где лежит ящик гвоздей и "подлитка" здоровья на 100 пунктов.

2 Перейдите по мосту, но в дверь здания пока не входите. Двигайтесь направо, в обход. Там найдете еще одну дверь — черный ход. Войдите в нее, далее по проходу, пока не откроется лестница, ведущая вниз, в большой зал. Этот зал узнать несложно — в левом дальнем его конце на платформе расположился огр с гранатометом. Огра Вы убьете, а та платформа, на которой он стоял, и является тайни-



ком №2. Он очевиден, но добраться до него непросто.

Для этого надо встать на вершине лестницы и повернуться налево. У противоположной стены виден длинный узкий карниз. Чтобы на него перепрыгнуть, надо сначала запрыгнуть на баллюстраду лестницы, а затем прыгнуть к противоположной стене с разбега. Баллюстрада узка, чтобы хорошо разбежаться, но прыгнуть все-таки можно, хоть и непросто.

Теперь можно перепрыгнуть на ту платформу, на которой стоял огр. Карниз длинный, разбежаться по нему несложно, и этот прыжок не вызовет затруднений.

3 Если войти в здание через главный вход и пройти коридорами, то окажетесь в комнате, где платформа, на которой Вы стоите, разветвляется. Выбирайте правое ответвление и вскоре попадете в большую комнату. Вперед и налево видна лестница, а справа — зал с одинокой колонной в центре. На колонне закреплен факел. Этот факел приводит в действие скрытый механизм. Надо подойти к колонне и в вертикальном прыжке нажать головой на факел. В стене откроется потайная дверь.

4 Если же воспользоваться лестницей слева, то проход приведет Вас в восьмигранную комнату с телепорталом. Обычно этот телепортал ведет в помещение, где можно взять золотой ключ. Но не спешите, этот телепортал двойного действия. Его можно обойти сзади и прыгнуть с обратной стороны. Окажетесь недалеко от точки старта, но на вершине здания. Здесь можно подобрать амулет Quad Damage.

5 Финал уровня происходит после прыжка в глубокую шахту. Перед Вами открывается телепортал, ведущий на новый уровень... но опять же не спешите. Если обернуться,

то можно увидеть, что часть стены перед Вами чем-то отличается от прочих. Стрельните в нее (только не ракетой). Откроется комната, а в ней еще один телепортал.

### Эпизод 1, миссия 6 The Door to Chthon

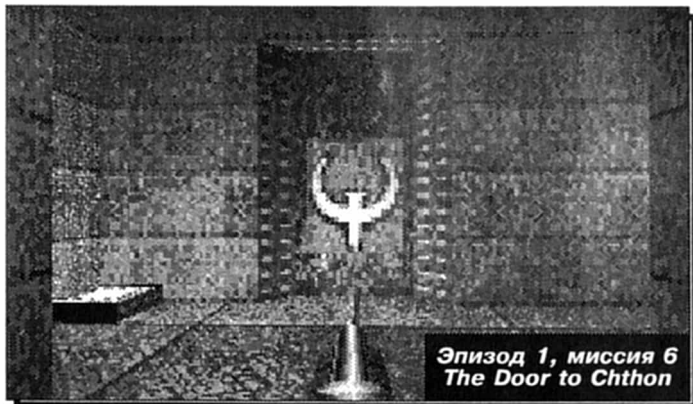
1 От точки старта спуститесь вниз на уровень пола. Все равно, как это сделать — прыжком или с помощью лифта. Налево ведет проход по ажурной конструкции, под которой внизу плещется лава. При Вашем приближении откроется дверь впереди. Дверь слева пока закрыта.

Пройдите вперед до конца, потом направо. В небольшой комнате увидите панель с выключателем. Если на него нажать, то откроется закрытая дверь в соседний зал, но пока не спешите, а действуйте так:

- встаньте лицом к этой кнопке;
- развернитесь на 180 градусов;
- посмотрите вверх.

Вот тут-то Вы и увидите самое интересное — кнопку с красным символом под потолком. В нее надо выстрелить. Справа от Вас откроется потайная дверь, а за ней — подъемник. Он поднимет Вас под потолок. Пройдитесь по балкам и посмотрите вниз. Найдите место, где можно спрыгнуть на этаж ниже. Это и есть тайник. В нем лежит Quad Damage.

2 Нажатием кнопки внизу откройте дверь слева от ажурной конструкции (мимо этой двери Вы проходили) и войдите в большую комнату. В этой



Эпизод 1, миссия 6  
The Door to Chthon



комнате есть своя кнопка. Нажатием на нее в полу открывается люк — прыгайте в него. Здесь подождите, пока сложатся ступеньки и спускайтесь дальше вниз. Окажетесь в коридоре, где с одной стороны лежит аптечка, а с другой — гидравлический шипастый пресс. Чтобы вернуться от пресса, надо



убить приближающегося огра, тогда откроется ниша с подъемником — прячьтесь в нее. Подъемник доставит Вас наверх, в помещение, из которого Вы только что спустились. Соберите здесь полезные предметы и прыгайте через лаву в центр комнаты на ступеньки. Опять спускайтесь по ним вниз.

На этот раз шипастый пресс отъедет, и Вы найдете ворота телепортала, который доставит Вас в потайную комнату.

**3** В самом начале уровня есть темный коридор. После того, как Вы найдете серебряный ключ, этот проход осветится, и теперь по нему можно ходить.

Провал в полу пересекается аккуратным движением по балкам. Идите до конца коридора, где поворачивайте налево. Окажетесь в огромном зале и увидите ряд ступенек и дверь над ними. Дверь не открывается.

Справа стоит колонна, одна из плит которой служит выключателем. Нажмите на него. Теперь обойдите колонну. С другой стороны увидите открывшийся красный символ. Если в него выстрелить, ступени у двери опустятся вниз и откроют доступ в потайную комнату.

**4** Когда ступени снова поднимутся, Вы найдете очередной телепортал. Он перебросит Вас в последний тайник этого уровня.

### Эпизод 1, миссия 7 The House of Cthyon

“Обитель Хтона” — последний уровень эпизода. На нем нет тайников, по-

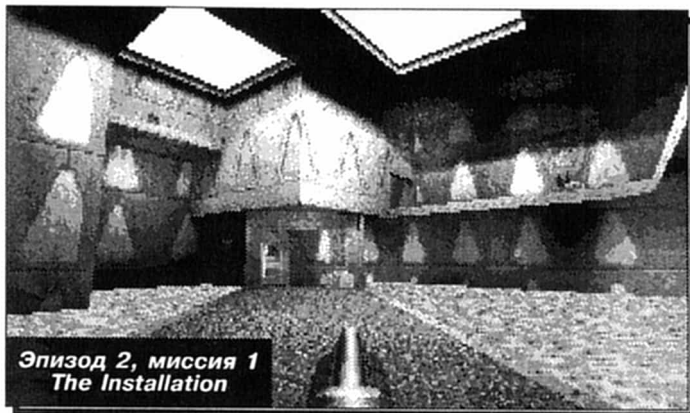
скольку прохождение этого уровня само по себе служит самостоятельной головоломкой.

Хтон, босс-монстр, проживает в центральном бассейне. Для Вас он смертельно опасен, а применять оружие против него бесполезно. Здесь нужна хитрость.

На втором этаже есть три кнопки. Две кнопки опускают в бассейн вертикальные колонны, а третья — пропускает между ними, как между электродами, электрическую дугу. Колонны опускаются на ограниченное время, поэтому Ваша задача — быстро пробежать по трапам второго этажа, при этом не провалившись вниз, и нажать на две кнопки. Когда обе колонны опустятся, нажимайте на третью кнопку — разряд должен убить монстра. Если Вы играете не на самом простом уровне сложности, то операцию придется повторять.

### Эпизод 2, миссия 1 The Installation

**1** Неподалеку от начала уровня есть зал, из которого ход налево ведет в дверь, заблокированную защитным полем, и есть еще коридор вперед и дорога направо через бассейн по мосту. Выбирайте путь по мосту. Пройдя мост примерно наполовину, развернитесь влево и прыгайте в воду. Под водой увидите ромбическую секция, нависающую у Вас над головой. Плывите к ее дальнему концу и там посмотрите вверх. Вы должны увидеть туннель, который приведет Вас в секрет-



**5** Очередной тайник обнаруживается точно так же. Если Вы уже обстреляли решетку, то теперь сможете найти еще один тайник.

**6** Если Вы нашли серебряный ключ, то двигаясь дальше вверх по лестнице, пройдя серию коридоров и воспользовавшись подъемником, по-

падете в помещение. Здесь найдете красную броню.

**2** Если пройти по мосту дальше, до конца, Вы непременно найдете золотой ключ. Как только Вы его возьмете, развернитесь и увидите, как в противоположной стене открывается ниша, в которой сидит вооруженный охранник. Убрав его, подойдите к этой нише и прыгайте в воду прямо под ней. Под водой разыщите выход, и Вы окажетесь еще в одном тайнике.

**3** Третий секрет опять-таки связан с залом, в котором Вы нашли золотой ключ. Справа и слева в этом зале есть наклонные металлические конструкции. Нас интересует та, что слева. Она имеет несколько выступов, по которым можно запрыгнуть на горизонтальную балку. Стена над балкой — фальшивая. Шаг сквозь нее, и Вы в новом тайнике. Выход обратно тем же способом.

**4** Если в самом начале уровня пройти в ту дверь, которая была прикрыта энергетическим барьером, а за ней спуститься по ступенькам, то попадем в зал, имеющий бассейн и два трапа вокруг него — слева и справа. Нырнув в бассейн, в центре на полу можно обнаружить решетку. Выстрел по ней откроет подводную шахту. Нырнув в нее, Вы обнаружите еще одну решетку (она открывает секрет №5) и туннель, в котором, кстати, по дороге можно подобрать нелишний здесь биокостюм. Туннель приведет Вас в комнату с полезным снаряжением и телепортом для возвращения обратно.

падете в помещение с огромной металлической клеткой, внутри которой просматриваются ящики с оборудованием и желтая броня.

Слева от клетки есть подъемник. Но не спешите им воспользоваться. Надо через него перебежать, и в тесном закутке на стене найдете малозаметную кнопку. Выстрел по ней откроет очередной тайник, в котором лежит амулет Quad Damage.

**7** Теперь можно воспользоваться подъемником. Он доставит Вас на вершину клетки. Обойдите ее по трапу. Среди проемов в конструкции решетки есть один, сквозь который можно протиснуться, если подпрыгнуть. Так Вы окажетесь внутри клетки. Спускайтесь вниз и подбирайте желтую броню — это последний тайник уровня.

### Эпизод 2, миссия 2 The Ogre Citadel

**1** От точки старта вниз по лестнице выйдете ко рву, заполненному водой. Чтобы перебросить мост, надо дважды выстрелить по красным символам на стене крепости. Но в нее можно войти и другим способом.

Прыгайте в ров, обходите крепость слева — обнаружите пещеру. У ее задней стены есть подъемник, который доставит Вас в секретную камеру.

**2** Продолжая движение в воде, окажетесь в большом зале. Идите вперед. Над головой увидите мост — проходите под ним и направляйтесь к дальней стене зала. Там есть небольшая комната, в ней сверните направо и



назад, поднимитесь по ступенькам и станете обладателем гранатомета.

3 Покончив с секретом №2, выходите в холл. По нему надо пройти совсем немного, и справа увидите сводчатое окно. В сооружении напротив есть такое же окно, а в нем засел огр. Расправившись с ним, Вы должны выбраться из окна, но делать это надо аккуратно. Узкий трап проходит совсем рядом со стеной. Если прыгнуть слишком далеко, промахнетесь и провалитесь вниз.

По трапу идите на мост, на нем подберите броню и сможете войти в комнату, где прятался огр. Это последний тайник уровня.

### Эпизод 2, миссия 3 The Crypt of Decay

1 Вскоре после старта Вы выйдете к раздваивающемуся мосту (на мосту лежит броня). Прыгайте с моста в воду и заплывайте под него. На стене увидите стрелку, указывающую вниз. Здесь ныряйте — увидите проход. Плывайте вперед, пока не выберетесь на воздух в потайной комнате №1. Телепортал вернет Вас назад.

2 После того, как возьмете золотой ключ, в комнате откроются три ниши. Одна из них (та, что справа) освещена. Это подсказка. Если выстрелить в заднюю стенку этой камеры, то стена отодвинется. Возможно, что стрелять придется не раз.

За стеной туннель и спуск под воду. Ныряйте. Вы должны обнаружить броню и дверь, перекрытую балками. Проплыть в нее нельзя, но запомнить это место необходимо, мы еще сюда вернемся.

3 Если встать перед дверью, которая открывается золотым ключом, после чего развернуться и посмотреть назад, то увидите платформу, на которой стоит зомби

и пытается Вас обстрелять. Как и все зомби, этот уничтожается только гранатой или ракетой. Надо выстрелить по навесной траектории. Если зомби будет убит, то в стене рядом откроется проход, который приведет Вас на эту платформу.

4 В самом конце уровня дорога раздваивается. Правая ветвь ведет к финишу уровня, а левая — в комнату с несколькими ящиками. На потолке этой комнаты есть красный символ. В него надо выстрелить, над средним ящиком откроется потайная дверь и образуется ступенька. Теперь туда можно войти, собрать добычу и найти кнопку. Если на нее нажать, то Вам сообщат, что где-то под водой открылся проход. Помните закрытый туннель в секрете №2? Вот это он есть. Ступайте туда, попадете в небольшую комнату с телепорталом, который доставит Вас на секретный уровень — Underearth.

**СУПЕРСЕКРЕТ:** Этот секрет не фиксируется по окончании уровня и называется "Колодец Желаний" (Well of Wishes). Он тоже позволяет попасть на секретный уровень Underearth.

Этот "Колодец" отыскивается так. Незадолго до конца уровня есть коридор, простреливаемый из нескольких амбразур. Сразу за ним расположен мост. Если выйти на этот мост, там развернуться и посмотреть назад, то справа можно увидеть узкий карниз, идущий вдоль противоположной стены. Там же есть небольшой уступ, где виден амулет Quad Damage. Если у Вас





все это не просматривается, попробуйте прибавить яркости на мониторе. И ниша и карниз очень слабо освещены.

Прыгать с моста в нишу надо с разбега, взять Quad Damage и аккуратно двигаться по узкому карнизу. Он приведет Вас к нише, за которой и обнаружится глубокий колодец, заполненный водой. На дне колодца Вас ждет биокостюм, пентаграмма и Dope Fish (см. рис.). Дальнейший путь отсюда приводит к тому телепорталу, который переносит на секретный уровень.

### **Эпизод 2, секретный уровень Underearth**

Этот уровень необычно богат монстрами — здесь их раза в два больше, чем обычно, а тайников поменьше — всего два.

**1** Слева от двери, открываемой золотым ключом, есть выступающий из стены камень. Если на него нажать, опустится одна из колонн, а на ней — амулет Quad Damage.

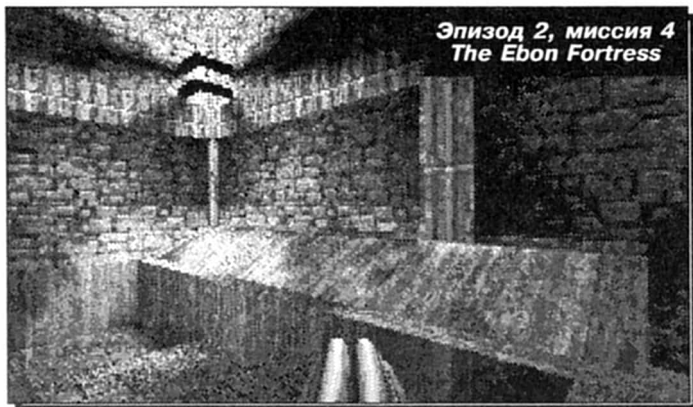
**2** Пройдя через эту дверь, Вы попадаете в большую комнату, вокруг которой по спирали проложен мост. Когда дойдете до последнего пролета моста, встаньте на нем и посмотрите направо, через бассейн ядовитой жижи. У противоположной стены должны увидеть небольшую нишу, в которой имеется биокостюм (без него Вашему герою в этой жиже будет несладко). Прыгайте вниз, бегите за биокостюмом, одевайте его и разворачивайтесь. Перед Вами несколько колонн, уходящих в жижу. Если обойти левую дальнюю колонну, то за ней есть углубление, в которое можно нырнуть. Это секрет №2, в котором Вы получите красную броню.

Возвращаетесь обратно опять через жижу. Кнопка на стене опустит несколько ступенек, по которым Вы вернетесь в зал.

### **Эпизод 2, миссия 4 The Ebon Fortress**

**1** От точки старта через подводный туннель Вы попадаете в зал, заполненный водой по колено. Справа вдали в этом зале есть островок, на котором можно подобрать гранатомет. Слева от островка есть проход в следующие помещения, а справа у стены есть место, в котором можно нырнуть и найти желтую броню.

**2** Взяв гранатомет, идите в проход слева от островка, попадете в следующий зал. В нем выбирайте проход налево и сразу за ним — опять налево. Расстреляв монстров, Вы окажетесь перед платформой со ступеньками. Узнать это место можно по многоцветным витражам на стенах с изображениями драконов.



**Эпизод 2, миссия 4  
The Ebon Fortress**

Поднимайтесь по ступенькам и идите прямо, пока не упретесь в стену, а там поверните налево. Следуйте коридором, пока не дойдете до подъемника. Поднимитесь вверх и по мосту проходите в следующую комнату. В нее ведут ступеньки вниз, примыкающие к правой стене. Спустившись, развернитесь и посмотрите вверх на стену под лестницей. Если в нее выстрелить, отодвинется панель, и Вы окажетесь в секретном месте.

**3** Поднявшись по другой лестнице, ведущей из этой комнаты, Вы окажетесь в помещении, в котором между полом и стеной сделан отлогий деревянный отмолок. Поверните направо и





посмотрите на стену напротив. В ней есть небольшая плохоосвещенная деревянная панель. Если в эту панель выстрелить, то она отъедет в сторону и обнаружится потайная ниша. В нее можно запрыгнуть с разбега, хотя дело это и не простое.

**4** В комнате, где Вы подберете серебряный ключ, есть еще один тайник. Чтобы его отыскать, подойдите к проему, к которому подъезжает транспортная платформа. Встаньте к проему лицом. Тогда слева от Вас у стены Вы найдете узкий проход, в который можно нырнуть. Плывайте вниз и налево — Ваши труды вознаградятся красной защитной броней.

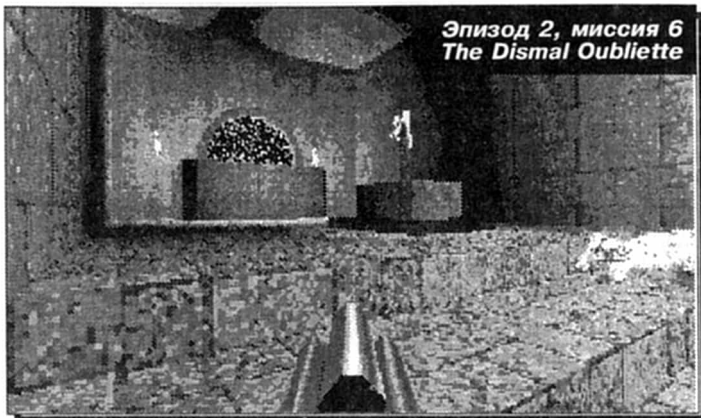
### **Эпизод 2, миссия 5** ***The Wizard's Manse***

**1** Как обычно, в самом начале уровня Вам попадется мост. Слева к нему примыкает массивная каменная колонна. И, как обычно, с этого моста придется нырять в воду. Если обогнуть колонну с противоположной стороны, в ней есть ниша с подъемником. Лифт доставит Вас к тайнику, от которого Вы вернетесь на мост.

**2** На этом уровне очень непросто отыскать золотой ключ, но если Вам это удалось, то здесь же рядом можно разыскать и тайник. Итак, взяв ключ, развернитесь и возвращайтесь назад. Когда повернете направо, внимательно осмотрите стену по правую руку. Там есть участок, отличающийся по текстуре от соседних. Выстрелив в него, Вы откроете тайник, в котором хранится броня. Но не спешите с нею убежать. Пошарьте еще. Чуть дальше в тайнике лежит амулет Quad Damage.

### **Эпизод 2, миссия 6** ***The Dismal Oubliette***

**1** Первый тайник скрывается под водой в нижней части комплекса.



**Эпизод 2, миссия 6**  
***The Dismal Oubliette***

Прежде всего найдите вертикальную шахту, у которой на стенах закреплены балки таким образом, чтобы перепрыгивая с одной на другую можно было подняться на самый верх. Однако, не спешите подниматься. Встаньте спиной к этой шахте — перед Вами положенный спуск в воду и развилка.

На этой развилке сверните налево и вскоре выйдете из воды на сухое место. Ориентиром будет наличие в этом месте подъемника. За небольшим участком суши опять виден бассейн с водой. Вот в нем-то и находится тайник, в котором можно подобрать Quad Damage.

**2** Чтобы пройти этот уровень, надо от двери, открываемой золотым ключом, подняться на лифте сначала на второй этаж, а потом и на третий. На каждом из этажей выход из лифта забаррикадирован, а за баррикадой ожидают монстры. Отключаются баррикады с помощью кнопок.

Ключ лежит на третьем этаже, а тайник — на втором. Когда выберетесь из лифта, поворачивайте налево. Перед Вами проход вперед, открывающийся в небольшое помещение, набитое монстрами. Немножко не доходя до конца прохода, обратите внимание на то, что стена по правую руку имеет отличие в текстуре от прочих стен. Если в нее выстрелить, откроется проход к секрету №2.

(Окончание в следующем выпуске)

• • • • •



**Simbiosis Interactive**

**Telstar Electronic Studios**

Программа предоставлена компанией  
"ЭлектроТЕХ Мультимедиа"  
(ул. Маросейка, д.6/8, тел.921-77-77)

© *Силонский Сергей, 1996.*

О подготовке этой программы мы писали в **PC-REVIEW №30** и в **PC-EXPRESS №2**. Сейчас, когда игра вышла, можно смело сказать, что она не обманула наших ожиданий. По стилю исполнения игра относится к разряду классических графических адвентур, а по уровню графики действительно поднимает планку мастерства на такую высоту, на которой до сих пор мало кто работал.

Впрочем, не только в графике дело. Радует большой размер программы и далеко не самый простой набор встроенных головоломок. Если эта программа и не сможет завоевать титул лучшей адвентуры года, то в список лучших войдет наверняка.

## Вступление

Игра является сказочной, то есть относится к жанру "фэнтези", но в ней есть детективная "закрученность" сценария. Мы обращаем на это особое внимание потому, что по ходу игры отношение героя к происходящим событиям неоднократно меняется. По-

степенно приобретая информацию об окружающем мире, герой начинает понимать, что является "пешкой" в чужой игре и та задача, для которой его отправили в далекое путешествие, на самом деле решается не совсем так, как ему обьявили.

Впрочем, внимательный игрок может уже в самом начале игры обнаружить некоторую нестыковку в логике происходящих событий и почувствовать, что где-то есть подвох. Не надо только спешить с выводами и ругать сценаристов за кажущуюся немотивированность происходящего. Постепенно туман рассеется, и все станет на свои места.

## Пролог

Действие происходит на далекой планете — Балкании. Известно, что в прошлом эту процветающую землю посетили пришельцы из космоса — мекубарцы. Путешествуя через пространство в астральных энергетических сгустках, они нашли, наконец, то, что долго искали — людей. Люди необходимы им как инструмент. Не имея никаких преград в знании, науке и технологии, Мекубарцы, тем не менее, бессильны что-либо сделать сами, поскольку не имеют телесной оболочки. Союз с людьми, по их мнению, должен был означать беспредельные возможности прогресса человеческого разума.

К сожалению, у некоторых из людей сложилось иное представление об этом союзе. Кое-кто увидел в нем воз-





возможность использовать достижения астральной расы в личных корыстных целях. Была разработана теория, согласно которой мекубарцы используют людей как "рабов", и составлен заговор четырех.

Заговор был разоблачен, заговорщики наказаны (их превратили в монстров и отправили в изгнание, дав каждому по одному заветному камню), а сами мекубарцы покинули планету, оказавшуюся столь неблагоприятной, громко "хлопнув дверью".



## Часть 1. Frosen Lands

Молодому человеку по имени Квикторп совершенно неожиданно выпала незавидная доля отправиться в путешествие по четырем землям для отыскания четырех драгоценных камней, которыми ныне владеют какие-то монстры. Ясно, что Квикторп совсем не рад сомнительному счастью, выпавшему на его долю, но деваться некуда — деревня приняла такое решение и парня выставили за ворота. С последним напутствием деревенский староста передает нашему герою амулет [Medallion], который, по его словам, должен защищать от всякой нечисти.

От родной деревни ведут две дороги — на север и на восток, через мост. Вы можете отправиться куда угодно, но на север все-таки удобнее. Здесь Вы встретите первого персонажа — охотника. Диалог с ним не очень продуктивен, поскольку персонаж проходной. Впрочем, через этот диалог из уст Квикторпа Вы узнаете кое-что о цели своего путешествия.

В этой локации важно правильно перебраться через ручей. Хлипкий мос-

тик выглядит подозрительно, так что лучше перебираться по камушкам неподалеку. Дальнейший путь на север приведет Вас к жилищу местной колдуньи, Вельды.

У ее дома можно подсобрать кое-какие предметы, но при попытке открыть дверь Вас встретит привидение, общение с которым может закончиться плачевно. В этой игре нелишне почаще делать SAVE, а преодолеть привидение Вам поможет [4].

В избушке Вельды много интересного. Пока старая ведьма спит, можете пошарить по дому и подсобрать себе кое-что. Впрочем, из всего богатства доступных предметов реально Вам пригодятся только [3] и [7]. Если же ведьма проснется, это тоже не страшно — с ней можно поговорить, и она разрешит оставить себе то, что Вы уже прикарманили.

Выйдя из дома, не спешите уходить. Осмотритесь. Вам надо обнаружить вход в погреб [Cellar] на заднем дворе. Внутри Вы опять-таки найдете склад полезных предметов. Проверьте, не забыли ли Вы взять [2] и [10], после чего можете возвращаться к родной деревне (место старта).

Если отсюда пойти на восток и далее на юг, то выйдете к замерзшему озеру. Привязанную к берегу ладью надо обследовать, а веревку [Short Rope] можно прихватить с собой. Внимательное обследование судна позволит освободить томившийся в нем дух феи озера, Симбелины. Диалог с ней

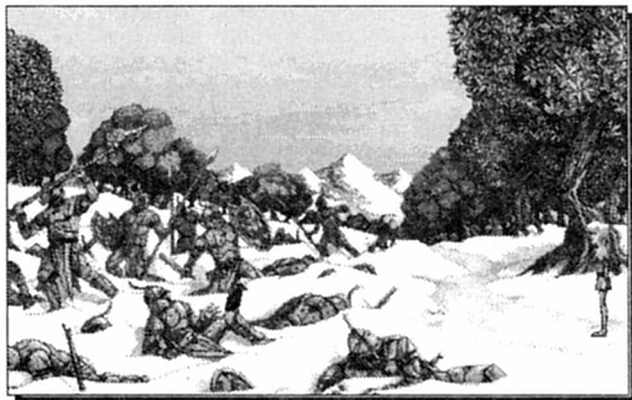




прольет немного света на события минувших дней, а главный результат состоит в том, что она предложит Вам взять с собой хрустальный шар [Orb], в котором заключена часть ее души. Берите, пригодится.

На север от озера, на окраине леса [The Edge of Forest] Вам встретится хорошо одетый "джентльмен". Он предупредит, что в лесу полно "лихих" людей, но не пропустит, пока Вы не преподнесете хороший подарок. Что пошло он не возьмет, ему нужно что-нибудь по-настоящему ценное. Откупиться поможет [2]. Кстати, этот рэкетиер пожалуется, что потерял в лесу ожерелье [Necklace] и пообещает вознаградить в случае находки.

Дальнейший путь на восток приводит к полю "Ледяных скульптур" [Path of Sculptures]. Это отряд обледеневших



воинов. Выглядит он впечатляюще, но пользы от него немного — главное не забыть откопать и прихватить с собой [9]. Здесь же Вы встретитесь с мальчиком, который играет в прятки с говорящим вороном. Если диалог с мальчишкой построить правильно, то он предупредит, что когда попадете к жилищу Огра, надо будет хорошо спрятаться.

Двигаясь отсюда на север, Вы попадете к дуплистому дереву [Hollow Tree]. На нем в гнезде сидит птица, а напротив на трухлявом пне пристроился еще один проходной персонаж по имени Drimm. Пользы от него никакой и, по-видимому, это просто дружеский шарж на кого-то из знакомых авторов

программы. Такой прием в играх не редкость, но пока не известно, пошел ли он кому-нибудь на пользу.

Гораздо интереснее обследовать пень, в котором обнаружится дупло, а в нем — скрытый механизм. Для включения механизма надо нажать на рычаг [Lever] и откроется проход внутрь дерева.

Там Вы найдете несколько сонных ягод [Blue Fruit], но трогать их нельзя, а тем более их есть — заснете и не проснетесь. Рядом лежат остатки менее осторожных искателей приключений. Осмотрите их, Вам непременно надо найти и подобрать золотое кольцо [Ring]. За ягодами сюда еще придется вернуться, а пока надо разобратся с птицей в гнезде.

Эта птичка и утащила то ожерелье, которое ищет хорошо одетый рэкетиер.

Пугать птицу бесполезно, она улетит вместе с ожерельем. Надо ее отвлечь. Для этого и пригодится [3]. Когда дело будет сделано и ожерелье вернется к "хозяину", Вы получите от него пару поношенных перчаток. Ценность не бог весть какая, зато с их помощью можно собрать те самые синие ягоды (хотя бы одну).

Если Вы не попробовали примерить на палец найденное в дупле золотое кольцо, то лучше Вам этого и не

пробовать. Впрочем, если Вы не забываете регулярно сохраняться [Save], можете экспериментировать. Кольцо же нужно совершенно для другого. На перекрестке трех дорог [Crossroads] Вы подвергнетесь нападению лесных бандитов. Они не оставляют выбора "жизнь или кошелек" и охотно заберут и то и другое. К счастью, они принимают не только деньги, но и драгоценности. Вот тут-то и поможет кольцо [Ring].

Когда с бандитами будет покончено, не считайте за труд осмотреть труп предводителя. Это позволит Вам приобрести не только [6], но и [11].

От перекрестка трех дорог есть два пути — на север и на юг. Дорога на юг



приведет к лесному колодцу [Well], где Вам вновь встретится старый знакомый — охотник. За время разлуки он не изменился — остался все таким же проходным. Диалог с ним, конечно, украшает игру как литературное произведение, но ничем не помогает в решении стоящих задач.

Попробуйте поэкспериментировать с колодцем. Во-первых, на нем есть надпись, которую можно расчистить и прочитать [7]. Во вторых, в него можно спуститься [10]. В третьих, рядом с ним можно подобрать забытое ведро [Bucket].

Внутри колодца абсолютно темно. Дорогу Вам осветит Симбелина [13]. Здесь же с нею можно и поговорить. Она припомнит, что данный колодец — часть телепортационной системы, которой когда-то пользовались Мекубарцы. Все это — необходимый антураж. Реально же нужно внимательно смотреть себе под ноги и не пропустить обломок глиняной таблички. Надпись на ней не читается, но если к этому обломку приложить другой, найденный неподалеку, то получите табличку с заклиниванием, вызывающим небольшие землетрясения.

Дальнейшее движение по подземным коридорам должно привести Вас в насыщенную всевозможным хламом пещеру. Правда, при всем богатстве выбора найти здесь что-либо полезное вряд ли удастся. Но это только пока.

Вернувшись на поверхность, Вы продолжаете свой путь и вновь выходите на перекресток [Cross-roads]. Очевидная дорога ведет на север, но не спешите. Внимательно пошарив по кустам, можно отыскать незаметную тропинку [Bushy Path], которая приведет Вас к пещере Огра.

Дверь в пещеру открыта — хозяин дома и лучше бы с ним не встречаться. Спрятаться можно в зарослях кустарника неподалеку [Use Bushes]. Вскоре выйдет сам Огр, удивленно потянет носом воздух и отправится на охоту. Дверь в пещеру он

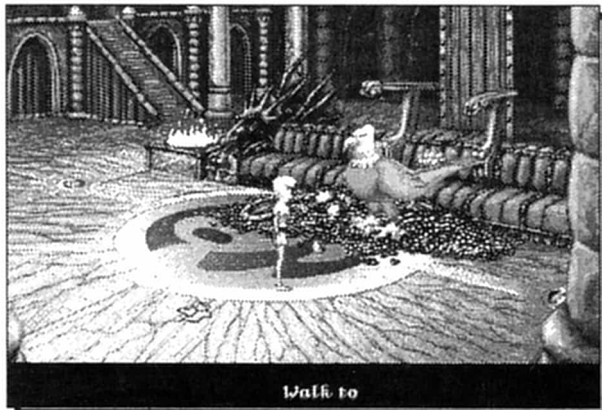
завалит огромным валуном, но если нельзя войти через дверь, можно влезть через окно.

На сей раз Ваше пребывание в пещере будет более осмысленным. Покопавшись в соломенной подушке [Straw Pillow], можно найти ключик, который откроет плетеный сундучок. Там лежат бутылки с каким-то маслом [Flask of Oil]. Возьмите хотя бы одну и покидайте пещеру, как и вошли, через окно.

Вернувшись на лесной перекресток, теперь можете выбирать путь на север, в ущелье. Дорогу Вам преградят каменные исполины. Разговаривать с ними бесполезно, проще устроить им землетрясение [8]. Кстати, здесь же обратите внимание, что есть малозаметная тропинка, ведущая на вершину скалы. Там Вы найдете останки замерзшего путника, внимательное исследование которых должно дать серную спичку [Sulphur Stick].

Открывшийся после землетрясения путь через ущелье наконец-то приведет Вас к концу первого этапа своих приключений. Вы попадаете ко дворцу Ледяного Великана [Ice Giant]. По-видимому, он давно был лишен элементарного человеческого общения и вместо того, чтобы немедленно с Вами покончить, согласен немного поdiscutировать. Дискуссия закончится Вашей победой, если Вы используете [5] и [1].

Внутри дворца Вы найдете груды сокровищ, долгожданный изумруд и гигантского орла. Но будьте осторожны! Путь к сокровищам перекрыт лучом



Walk to



мощного лазера. И все же пройти удастся, если сумеет этот луч отразить. В этом Вам помогут [11] и [9].

Взяв изумруд, Вы можете поговорить с орлом и убедить его доставить Вас в другие земли. Правда, для убеждения придется отдать ему [12], но зато после этого Вы окажетесь во второй части игры.



## Часть 2. The Land of Mists

Судя по названию, это страна туманов, хотя больше похожа на "страну болот". Сразу по прибытии Вас ждет диалог со стражником, охраняющим деревянную башню. Из этого диалога ясно, что никуда он Вас не пустит, а особенно в эту самую башню. Впрочем, по болотам побродить все-таки можно.

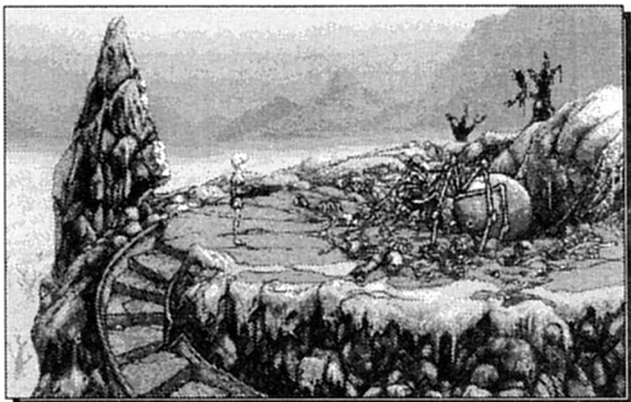
Двигаемся на север и попадаем в топи непролазные. Если хотите, можете путешествовать — посмотрите, что будет. Если нет, то загляните под мост — там лежит труп какой-то местной крысы [Dead Possum]. На вид крыса неаппетитная, но стражнику, оказывается, вполне сойдет. В порыве щедрости он даже подарит Вам слуховой рожок [Hearing Aid]. Внимательно его обследуйте и найдете пару восковых затычек [Wax Plugs]. Применение их очевидное — заткнуть в уши и ничего не слышать.

Это очень пригодится, поскольку в болотах живет еще один монстр по имени Джемима (помним мы такое имя из программы **Curses**). В руках у нее гипнобарабан. К счастью, на нас он не подействует. От расстройства Джемима сгинет как появилась, а барабан [Drum] можно подобрать.

Его применение для усыпления стражника опять-таки очевидно. Осмотрев охранника, можно найти ключ от деревянной башни и войти в нее. Из

всего изобилия предметов стоит взять [16, 20 и 17]. Ясно видно, что кто-то сидит в запертой клетке, но открыть ее без ключа не получится.

Этот ключ Вы найдете у паука [Spider's Platform]. Сходите туда и обследуйте скелетные останки около гнезда. Там и лежит ключ. Разумеется, па-



ук не даст Вам это сделать, но его можно прогнать [18].

Открыв клетку в деревянной башне, Вы выпускаете на свободу томившуюся там даму по имени Айрис [Iris]. Она уже знает о цели Вашего путешествия (о нем все знают больше, чем Вы сами) и готова помочь. Во-первых, она даст сильнодействующий порошок [Magic Powder], а во-вторых посоветует встретиться в городе с человеком по имени Айзион [Izion]. Теперь путь вверх в город открыт, надо только прихватить у охранника копье [Spear].

По дороге Вам встретится круглая платформа. Это тоже часть транспортной сети мекубарцев. Если посмотреть слева от нее, то можно найти привод механизма, который приведет платформу в действие. Вы опуститесь вниз, но не надолго. Поскольку Вам туда идти пока рано, платформа быстро вернет Вас на место.

Кроме привода механизма здесь можно найти еще несколько предметов — цветок [Flower], орех [Nut] и кувшин с водой [Vase]. Реально в дальнейшем пригодится только [15], все же остальное — "обманки", которых много в этой игре.



Доступ к городским воротам преграждает джинн, которого несложно напугать [15]+[19], после чего можно взломать топором дверь в караульное помещение слева от ворот.

Здесь Вы также пополните свой инвентарь — деньгами (ищите их в сене на полу) и стеклянной бутылочкой (на полке). Труднее открыть городские ворота. Для этого служат три каменные плиты (они выделены цветом). Сначала наступите на среднюю, потом на левую и, наконец, на правую — ворота распахнутся.

Экран, изображающий город, явно перегружен. Здесь несколько дверей, одноногий нищий, в прошлом моряк, воздушный корабль и крылатый гаржойл, прикованный к городской тумбе. Беседы с одноногим моряком носят чисто развлекательный характер, а за первой дверью расположен тот, кого мы ищем — Айзион, хранитель местной библиотеки.

В беседе с ним наметьте, что Вас послала Айрис. Он потребует доказательств [17] и, когда их получит, даст Вам ключ [Small Key] и очень ценную реликвию — фигурный мекубарский ключ [Mecubarz Key]. В нем видны четыре углубления по числу драгоценных камней, которые Вы должны разыскать. Можете хоть сейчас вставить имеющийся у Вас изумруд на свое место. Если перед уходом пошарить по библиотеке, то можно нати еще одну книгу [Book], которую хранитель разрешает взять с собой.

В соседней двери расположилась семейка гаржойлов, выселившаяся из дома знакомого нам моряка. Глава семьи доедает то, что еще недавно было моряцкой ногой; предлагает и Вам кусочек. Дети играют в игрушки, а тот, что слева, сосет при этом леденец на палочке [Lollipop]. Отбирать сладости у детей — последнее дело, но Вам этот леденец совершенно необходим.

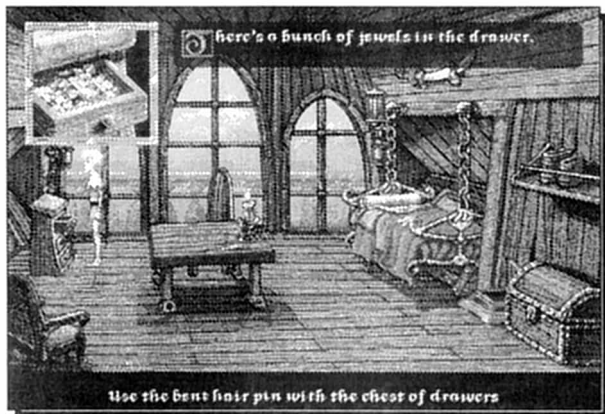
Чтобы пройти в последнее здание на городской площади, надо сначала

расковать [24] гаржойла у центральной тумбы. В этом здании Вас и ждет главная цель второй части игры — змееобразный демон Ангор [Snake Demon]. Если Вы сумеете его убить [22], то получите для мекубарского ключа второй камень — бриллиант [Diamond]. Заодно пошарьте в соломе на полу — там должны лежать еще кое-какие деньги.

Последняя локация второй части — летающий корабль. Поговорите с капитаном — он согласится Вас доставить куда скажете, но за деньги, которых Вам может и не хватить. Путь к соглашению ведет через мальчишку, который драит палубу. Получив подарок [23], мальчик уговорит капитана понизить цену, и корабль отправится в путь.

Когда корабль прибудет на место, у Вас наконец-то появится возможность заглянуть в капитанскую каюту и спуститься в трюм.

Ваши действия в каюте напоминают натуральный грабёж. Фальшивые драгоценности [Faked Jewels] из секретной



ра, заколка для волос [Hairpin] с кровати, свиток [Parchment] со стола и даже пара вонючих носок [Smelly Socks] перекочуют в бездонные карманы Квикторпа. Будут, правда, небольшие проблемы со вскрытием шкатулки на полу, но ловко орудя заколкой (которую надо предварительно согнуть), Вы сможете ее открыть и стянуть магический кристалл [Magic Stone].



Спустившись в трюм, Квикторп ведет себя скромнее. Здесь он ограничивается кражей окорока [Steak] из бочки.

Дальнейший путь ведет под воду, но здесь два препятствия. Первое — акула за бортом [26]+[29], а второе — необходимость дышать. Преодолеть эту проблему поможет магия [27] и молитва [21].



### Часть 3. The Engulfed Fortress

Прибыв на место, Вы встретите стайку морских коньков. Будьте с ними повежливее, они Вам еще пригодятся. Когда коньки уплывут, можно заняться поисками.

К северу от места старта находится подводная крепость, вход в которую охраняет электрический угорь. Он непроходим. Рядом краб по имени Лерой ухаживает за зарослями морской капусты.

На западе [The Shell] в огромной раковине богато живет мистер Куппа — черепаха, собиратель редкостей. Контакт с ним возможен, если заинтересовать его жемчужинами.

На юге [Edge of Abyss] располагалась сирена, с которой вообще никакие контакты нежелательны. Кстати, тут же можно вскрыть раковину [6] и получить жемчужину.

Наконец, есть еще тропа на восток, к коралловому рифу, где охранник по имени Хор [Khor] преграждает доступ в пещеру. Чтобы найти эту тропу, надо внимательно обследовать заросли морской капусты в центральной локации.

Беседа с Хором информативна. Это сегодня он всего лишь простой ох-

ранник, а раньше был видным морским божеством и, прежде чем был разжалован, имел доступ к сведениям. Впрочем, сколько с ним ни говори, он все равно не пропустит Вас в пещеру. Зато здесь же неподалеку можно найти еще пару жемчужин.

Имея три хоть и мелких, но редких жемчужины, можно отправляться к черепахе — она даст в награду карту захоронения пиратского клада [Treasure Map]. Найти место, где сокровище зарыто, несложно, но нужна лопата [Shovel], которая есть у садовника Лероя и которую он не отдает.

Помогут морские коньки [Seahorses]. Когда Вы снова встретите их в центральной локации, поговорите повежливее. Они подарят Вам коралловую веточку [Kelp], за которую Лерой отдаст лопату [Shovel].

Дальнейшее — дело техники. Клад Вы откопаете и откроете сундучок [30]. Но богачом будете недолго. Хор охотно заберет все ценности, бросит и шлем [Helmet] и копье [Spear] и дезертирует с поста. Заберите добычу и смело двигайтесь в пещеру.

Подземный туннель выведет Вас в огромный зал, в котором Вы уже бывали. Именно туда и возил нас подъемник из Древнего Города (2-ая часть игры). С его помощью можно подняться наверх и вернуться в "Землю Туманов", но вряд ли это сейчас нам нужно. Интереснее идти по левому мостику на противоположную сторону пещеры, где открывается доступ в подземный лабиринт.







Лабиринт прост, рационален и невелик. Его карту сможет нарисовать каждый желающий, поэтому мы здесь ее приводить не будем. Скажем только, что в пути Вы должны сделать следующее:

- найти помещение, где находится старик по имени Измаил [Ismael];
- найти дверь, от которой советуют держаться подальше [Keep Out];
- и найти ломик с загнутым концом, который в программе называют [Crowbar], а у нас в народе просто "фомка".

Беседа с Измаилом носит информационный характер. Из нее Вы еще больше узнаете о делах минувших дней, а судя по тому, что он слишком многое о Вас знает, он тоже каким-то образом вовлечен в цепь происходивших событий.

Дверь [Keep Out] открывается просто [25], а за ней Вас поджидает третий монстр, Горгона и, соответственно, третий камень — сапфир. Если Горгона не убила Вас сразу, стоит попытаться втравить ее в диалог. При удачно построенном диалоге она не только расскажет Вам о своей тяжелой судьбе, но и вообще заявит о том, что жизнь ей надоела. Покончить с ней можно разбив окно [22], ведущее в открытый космос.

Так Вы станете обладателем третьего камня и сможете отправляться в четвертую зону — "Мир Теней", а попросту — в преисподнюю.

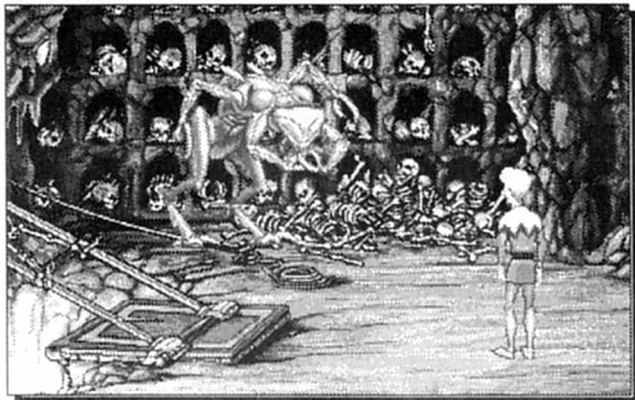
Обратите внимание на то, что за Горгоной есть дверь, на которой видно углубление в форме мекубарского ключа, а рядом есть пульт управления с рубильником, который надо переключить на положение вниз [Down].



## Часть 4. The Land of Shadows

Рубильник, который Вы переключили, задает направление движения платформы в большой пещере. Так что если теперь Вы на нее встанете, то поедете уже не вверх, а вниз.

Неожиданно на полпути платформа застревает. Нет, это не сбой в программе — это сбой в механизме. Дальше придется прыгать вниз [32], но на всякий случай отгруппитесь.



Внизу Вы можете поправить механизм и дослать платформу на место. Ворота, ведущие в ад, закрыты и открыты их нечего и пытаться. Надо поговорить с ними и правильно назваться [Boggie Man]. Когда они откроются, Вас схватит охрана и бросит в камеру.

К счастью, Вас при этом не обыскали. Да и в камере можно еще кое-что добавить к инвентарю. Ломать дверь бесполезно, лучше прощупать каменную кладку в стене напротив. Один из камней качается и его можно вынуть [36]. Открывается потайной ход.

Но этот ход не ведет к свободе. За ним — еще одна такая же камера и узник, прикованный к стене. С ним можно поговорить, используя разные варианты диалога. Результат всегда один — старик умирает на Ваших глазах. Обыщите его — найдете ключ [Key], который не откроет дверь его камеры, но зато откроет замок в Вашей.

Скелеты, охраняющие двери ада, совсем не страшны. В данном случае они объект насмешек сценариста. Пока



они пьют кофе и болтают о пустяках, Вам можно выпросить у них удостоверение личности [ID Card] и отправиться в свободный поиск.

В соседней локации Вам встретится разрушенный мост через лавовую реку Стикс. Попытки перебраться через нее не приведут к успеху, пока не попробуете применить [22]. Тогда можно идти дальше по тропе направо и вниз.

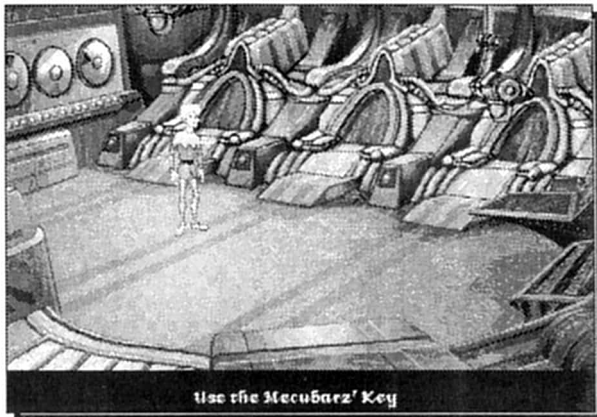
Внизу Вас встретит Смерть [Gream Reaper] и потребует предъявить удостоверение. Если беседа закончится успешно, можете воспользоваться вагонеткой местной железной дороги, но предварительно прихватите с собой немного расплавленной лавы [33].

Вот и цель Вашего путешествия под землей — Огненный Демон [Fire Demon] — последний четвертый монстр, хранящий четвертый камень — рубин. Покончить с монстром можно [35], после чего заберите рубин и ищите путь на выход.

В стене с черепами [Catacomb] есть одна пустая ниша. В нее можно пролезть, и узкий ход выведет Вас к воротам ада. Дальше все просто — подъемник и вход в лабиринт.

## Финал

Теперь, когда мекубарский ключ у нас оснащен всеми четырьмя камнями, он безусловно откроет дверь в том зале, где была Горгона. Но для полноты картины можно заглянуть к Измаилу, чтобы сказать все, что Вы о нем думаете после того, как его подлая роль в предистории событий стала понятна.



В беседе Измаил действительно во всем признается. Признается он и в том, что это он убедил старейшину деревни отправить Вас в путешествие. Очень ему нужен этот мекубарский ключ, чтобы получить доступ к архивам, оставленным великим народом.

Перед Вами два пути — не отдавать свой ключ старику или отдать, поверив обещаниям разделить власть с Вами. Результат проверьте сами, и если он Вам не подходит, то выберите третий вариант — возьмите таймаут на размышление, а сами идите в зал Горгоны, откуда и попадете в секретные архивы.

Перед Вами три кресла, среднее из которых Квикторп и должен занять, предварительно нажав расположенную рядом кнопку. Это финал. Далее все происходит автоматически, и Вы сможете увидеть, чем же дело кончилось.

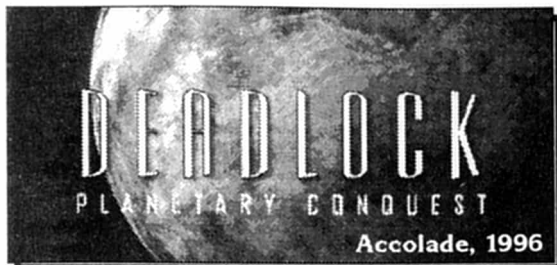
● ● ● ● ●

### Список объектов [подсказка] Список объектов [подсказка]

Clouds 25  
Smelly socks 26  
Magic Stone 27  
Hairpin 28  
Steak 29  
Bent Hairpin 30  
Faked Jewels 31  
Wool Blanket 32  
Cup 33  
ID Card 34  
Cup of Lava 35  
Spoon 36

Old 13  
Ring 14  
Vase 15  
Axe 16  
Book 17  
Heating Aid 18  
Magic Powder 19  
Wool Blanket 20  
 Parchment 21  
Spear 22  
Lollipop 23  
Small Key 24

1. Sulphur Stick  
2. Statue  
3. Bag of Seeds  
4. Medallion  
5. Flask of Oil  
6. Knife  
7. The Rune Book  
8. Clay Table  
9. Shield  
10. Rope  
11. Scarf  
12. Blue Fruit



### Требования к оборудованию:

- процессор 486  
(чем быстрее, тем лучше)
- память 4 Мб
- 30 Мб на жестком диске
- SVGA с 1Мб видеопамяти
- CD-ROM
- Windows 3.x, 95, NT

Программа предоставлена компанией  
"Электротех Мультимедиа"  
(ул. Маросейка, д.6/8, тел.921-77-77)

© *Сергей Бодровский, 1996.*

Эта игра, хоть и выпущена совсем другой фирмой, удивительным образом напоминает прогремевшую в свое время **Ascendancy**. Подчас создается впечатление, что в игре использован тот же алгоритм вплоть до некоторых интерфейсных деталей. Так ли это, нам узнать не дано, но **Deadlock** имеет ряд несомненных преимуществ перед **Ascendancy**.

Прежде всего, это отсутствие всяких затянутостей. Каждый этап игры, хоть и продолжается довольно долго, тем не менее не затянут настолько, что интерес к игре ослабевает. Второе несомненное преимущество заключается в том, что эта игра имеет прекрасный и — сразу видно — очень тщательно продуманный интерфейс. К нему нельзя предъявить никаких серьезных претензий, кроме того, он практически лишен излишеств, а ведь абсолютное большинство игр для Windows страдают этими проблемами. Достаточно вспомнить неповоротливость и неуклюжесть **This means War!**. Точнее, вспоминать ее совсем не хочется.

Цель игры — нет, Вы уже ошиблись, отнюдь не спасти Вселенную, а всего лишь установить контроль над планетой Gallius IV, расположенной на крайне удачном

месте в Галактике — через нее проходит большинство торговых путей. В разборке участвуют семь рас.

Игра начинается с выбора расы, указания их количества (2-7) и генерации планеты (ручками или случайно — просто выбором одного из 4-х размеров). Необходимо задать условие победы: количество Городских Центров, которые надо построить, чтобы Вам был засчитан выигрыш (эта опция подходит, скорее всего, для коллективной игры), но гораздо интереснее играть до полного уничтожения противника. В игровых параметрах можно задать случайные события, быстрое производство продукции (рекомендую всегда включать его, оно все равно не такое уж и быстрое) и уровень силы игры компьютера.

Сила ИИ однако определяется отнюдь не хитрыми алгоритмами, а всего лишь заданием явных преимуществ типа избыточности ресурсов, сверхбыстрого создания войск и так далее. Прав-

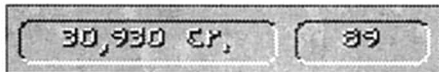




да, еще можно указать "все расы против меня". Однако не факт, что это усложняет игру. Дело в том, что если расы воюют друг с другом, то захватывая чужие земли, они получают в распоряжение новые ресурсы и могут резко увеличивать свою мощь. А когда они все заодно, то им приходится ютиться на своих землях, в то время как человек постепенно расширяет свои владения. С другой стороны, когда все против тебя, играть всегда довольно трудно.

После выбора всех настроек некоторое время генерируется случайная карта планеты, и начинается собственно игра.

Планета представлена на глобальной карте в виде набора зон, некоторые из которых находятся под чьим-то контролем (на них стоят флажки), а другие нейтральны. Можно выделить любой из участков и нажать на кнопку с лупой, чтобы перейти на локальную карту этой зоны. Повторное нажатие на эту кнопку — возврат к глобальной карте. В левом углу экрана выводится текущая сумма, имеющаяся на Вашем счету.



Как уже упоминалось, игра во многом напоминает **Ascendancy**. Надо строить разнообразные строения на каждой из зон размером 6х6 клеток, и оптимизировать процессы их взаимного функционирования, как в **Sim-City**, добываясь эффективной работы и быстрого создания мощных боевых единиц.

Все строения разделены на несколько групп. Это жилые дома (максимальное население одной зоны — 50 человечков, каждое из зданий имеет максимальную вместимость, например апартаменты-люкс способны разместить 15 человечков, соответственно, их

потребуется 4 штуки), колхозы, энергостанции, шахты, научные лаборатории, заведения культуры, военные заводы, морские порты, аэродромы и защитные сторожевые башни. Первоначально выбор очень ограничен, но по мере исследования технологий список их расширяется. Например, вместо здоровых шахт размером 2х2 клетки, требующих 6 человечков, в будущем Вы сможете построить более эффективную одноклеточную установку, на обслуживание которой необходимо всего трое рабочих.

Общая идея такова: строятся жилые дома, колхозы для питания жителей и "производства" дров, энергостанции, затем создаются шахты для добычи железа и научные лаборатории для исследования очередной темы. Предприятия ВПК — по желанию.



Выбор объекта для строительства осуществляется нажатием на кнопку с изображением небоскреба.

Для уничтожения имеющегося строения используйте кнопку с перечеркнутым небоскребом. Для начала строительства на захваченной территории необходимо прислать на нее колонизатор с миссией "создать здания". Колонизатор может использоваться только один раз, а производится он исключительно в Главном Здании.

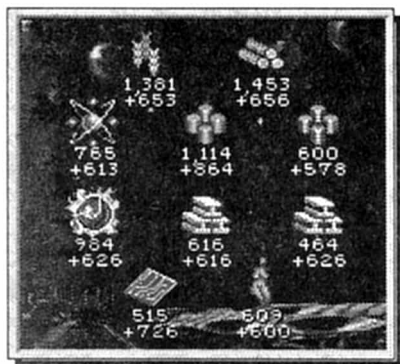




С увеличением числа жителей возникают проблемы с их оптимальным распределением. Двойным щелчком на любом из сооружений Вы сможете узнать о его потребностях в человеках и электроэнергии. Чем больше народа (до указанного предела) — тем эффективнее работает строение. Больше энергии, хлеба, металла, танков. Распределять человечков, которые будут появляться по мере развития вашей зоны, можно простым их перетаскиванием мышкой с одной клеточки на другую.

На картах имеются случайно распределенные ресурсы. Где-то их больше, где-то меньше. Можно пощелкать мышкой над пустыми клеточками, чтобы посмотреть на потенциальные залежи и определить, где лучше строить шахту или колхоз.

В правой нижней части экрана расположено окно с пиктограммами всех ресурсов, что имеются у Вас в наличии.



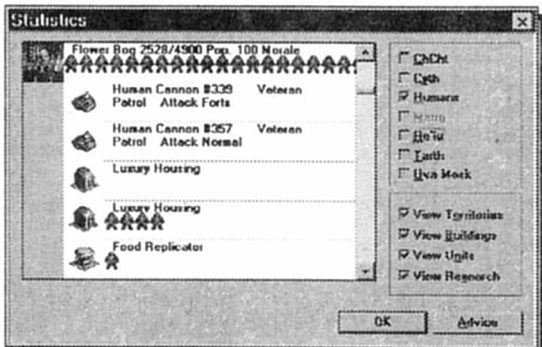
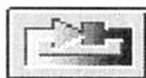
Белыми цифрами выводится количество соответствующего ресурса на складе, зелеными с плюсом — приход, а красными с минусом — неудовлетворенная потребность. Вас должны интересовать только еда, дрова, энергия, сталь и микросхемы (в конце игры). Без всего остального вполне можно обойтись.

При снижении одного из этих показателей до нуля попробуйте перераспределить человечков с направлений, дающих устойчивый доход, в де-

фицитные сферы. Однако имейте в виду, что потребность в ресурсах подвержена случайным флуктуациям, и то, что было хорошо ход назад, может быть плохо через месяц (ход в игре имитирует именно такой временной промежуток). Не забывайте постоянно контролировать уровень всех ресурсов, иначе это может привести к полной парализации всей Вашей промышленности!

Человечков также можно перетаскивать и на глобальной карте — из перенаселенных зон в новые, только осваиваемые. Но в основном глобальная карта используется для организации сражений, когда производимые боевые единицы надо перетаскивать мышкой на незанятые или вражеские зоны. Игра ведется в режиме чередования ходов (хотя есть и возможность ограничения времени на раздумье, но эта возможность относится, скорее, к коллективной игре), поэтому Вы можете многократно прикидывать, кого куда направить. На каждой клеточке размещается ограниченное количество вооруженных сил, например, не более двух танков. Поэтому производство приостанавливается, пока не будет освобождено место для новой техники.

Передача хода осуществляется нажатием на крайнюю правую кнопку с загнутой стрелкой. Если Вы атакуете противника, то Вам будет показан процесс розыгрыша сражения, но Вы на его непосредственный ход никакого влияния оказать не сможете. Имеется лишь возможность задавать каждой боевой





единице цели — атаковать всех подряд, или только военную технику, что полезно при захвате вражеской зоны со всеми строениями, или только сторожевые вышки и так далее. Также полезно указывать своим войскам, находящимся на приколе, режим патрулирования, дабы не допускать на свою территорию шпионов и диверсантов.

При перенаселении, отсутствии развлекательных сооружений или высоких налогах (их лучше устанавливать чуть выше среднего уровня) моральный уровень населения падает, и его наиболее вредная часть отказывается работать. Человечки уходят с работы и собираются на тусовки около жилых домов. Чтобы их вновь направить на работу, надо повысить моральный уровень зоны. Причем в дальнейшем человечки сами будут решать, когда им выходить на работу, перетаскивать мышкой на лесоповалы их не удастся. Все недовольные выделяются красным цветом. Получить информацию о моральном уровне зоны можно с помощью кнопки с человечком, отдающим честь.



Кнопка с изображением захвата крана вызывает диалог "черного бизнеса". Официально торговля между соперничающими расами не поддерживается, но при посредничестве контрабандистов Вы можете продавать и покупать военную технику, ресурсы, новые технологии и информацию о вражеских зонах.

Вы можете определить пропорцию производимых ресурсов (а также необходимость апгрейда) с помощью двойного щелчка на следующих объектах:

- колхоз — "еда-дрова";
- завод — металлы;
- электростанция — виды энергии (электричество, анти-материя и так далее);



- лаборатория — микросхемы, требуемые для военной техники, и исследования.

На военных заводах, портах и аэродромах таким же способом выбирается производимое оборудование.

## Стратегия победы

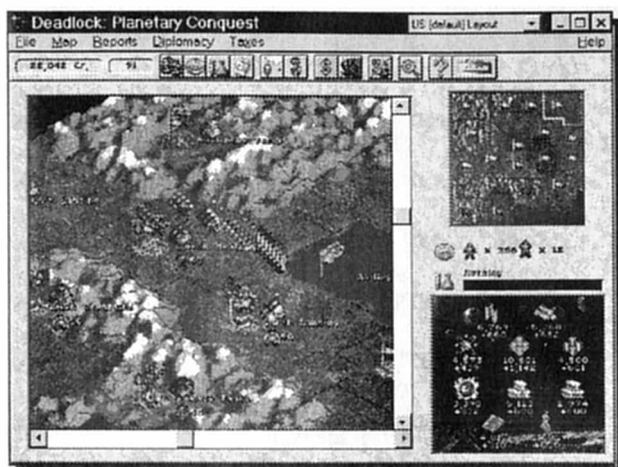
Как уже стало традиционным, Вы прочтете, как одержать победу в **Deadlock** на самом высоком уровне сложности — семь рас, маленькая планета, высший уровень ИИ, все расы против человека. Раса — конечно, люди.

В инструкции описаны три возможных способа достижения победы. Первый — экономический, когда со всеми заключается мир, и ведется только торговля. Второй — когда создаются коалиции и начинается политическая игра, и третий — силовое решение проблем. Выбираем, как обычно, третий путь.

Как нередко случается, в игре можно выделить три типичных стадии.

### 1. Дебют

В начале игры, пока стороны не разработали мощные системы аниматериальной защиты, войны ведутся по старинке. Здесь необходимо сделать акцент на быстром экономическом развитии своих зон и создании самых дешевых танков (не солдат!). С учетом того, что на каждой клеточке помеща-



ется не более двух танков, массовой атаки предпринять не удастся. Поэтому необходимо поставить производство техники на поток, чтобы на каждом такте в каждой зоне производилось по две машины, и безостановочно посылать их в выбранный квадрат.

Желательно, чтобы он граничил с большим числом Ваших зон, так как легкие танки передвигаются только на одну клетку. Кроме того, также неплохо поставить на поток производство ракет, которые на данном этапе способны оказать решающее влияние на исход сражения. Таким образом, за три-четыре такта вполне можно захватить одну новую территорию. Не исключено, что рядом с Вами окажутся и ничейные земли, сразу берите их под контроль.

Дебют игры заканчивается, когда под Вашим контролем окажется шесть-семь территорий, и дальнейшие атаки, как наземные, так и ракетные, будут отбиваться противником с помощью оборонительных установок без потерь. На захваченные Вами зоны будут следовать атаки других рас с попыткой отбить их обратно и заявлениями типа: "Это исконно наша

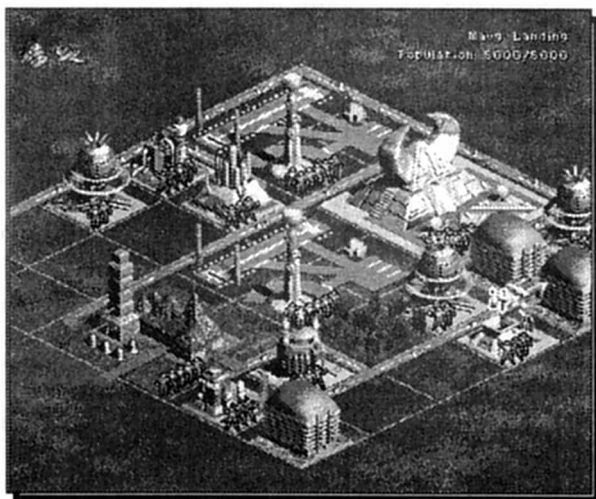
территория!", — они будут переходить из рук в руки, но ни в коем случае не отдавайте их. Боритесь до конца, укрепляйте, переводите людей для скорейшей постройки оборонительных установок и военных заводов.

## 2. Миттельшпиль

Территории поделены, и теперь надо "залечь на дно", не вступая в конфликты, тщательно охраняя все зоны, не производя лишней техники (на каждую зону достаточно по паре танков и одного-двух солдат).

Здесь главное — изучение всех технологий, сохранение территории и контроль за моральным состоянием населения в своих зонах.

Первое и второе не вызывает особых проблем. В каждой из зон желательно построить 2-3 наиболее совершенные научные лаборатории и заниматься только исследованиями. Охрана же территории, в принципе, представляет простое рассматривание на экране относительно слабых атак противника и, при необходимости, отбивание обратно захваченных зон.





С моральным уровнем населения сложнее. Вражеские лазутчики будут постоянно осуществлять идеологические диверсии, особенно часто это будет происходить на Вашей главной зоне (поэтому лучше на ней не создавать ключевых промышленных объектов). На протяжении всего второго этапа игры мне не удавалось поднять моральный уровень в этой зоне выше 30-40 процентов. Большинство населения не работало, а оставшиеся единицы приходилось размещать только на культурных объектах, способствующих поднятию морального уровня, чтобы он не упал до нуля (в таком случае разъяренные рабочие начинают ломать все подряд).

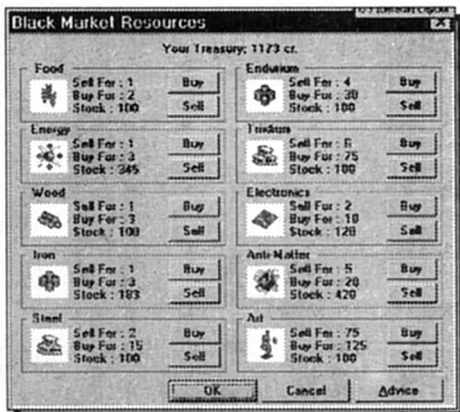
Подобное недовольство возникает в 2-3 зонах, и за ними следует следить особенно внимательно. Как только "нравственность" начинает падать (причины ее, показанные в соответствующем окошке, стандартны — обычно это перенаселение, которого не избежать даже при избытке свободных зданий), немедленно перебрасывайте человечков с любых объектов на музеи и другие культурные сооружения, чтобы обеспечить на следующем ходу повышение морального уровня (его прогнозируемое значение вместе со всеми причинами пишется в окошке морального состояния — смотри выше).

Если вернуться к технологиям, то чтобы быть первым в их освоении, неплохо, как только заведутся деньги, заглядывать на "черный рынок" и подкупать их там, вместо того, чтобы тратить месяцы на исследования. Все эти расходы с лихвой окупятся на следующем этапе!

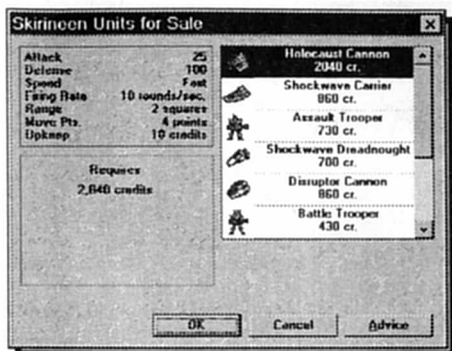
### 3. Эндшпиль

Наконец Вы исследовали все возможные технологии. Последней, после транспорта, будет недокументированное "освобождение времени". Все Ваши зоны, не разделенные горами, окажутся связанными дорогами, и получится некое подобие компьютерной сети, когда все ресурсы окажутся доступными из любой зоны, что приведет к их глобальному показу в правом нижнем окошке и резкому увеличению производительности. Вместе с тем отключится режим автоматической продажи, теперь Вам придется сбывать все самому через "черный рынок". Впрочем, это не беда, так как эндшпиль займет не более десятка ходов, а реально связываться с контрабандистами придется раза два, за это время вполне можно получить сумму порядка 50 000 кредитов.

Все научные организации перепрофилируются исключительно на выпуск







микросхем, другие недостающие ресурсы можно подкупить на рынке. Начинаясь производство самых современных видов вооружений — танков Holocaust Cannon с генераторами анти-материи, истребителей-невидимок Supernova Spyjet и ракет Supernova Warhead с пятью антиматериальными боеголовками. Ракеты хоть и не всегда, но все же могут уничтожить одну-две защитные установки врага (всего их обычно четыре), но наиболее эффективно с ними расправляются истребители. Танки нужны для непосредственной зачистки территории от техники противника.

Как показала практика, даже самой крутой и мощно оснащенной вражеской зоне не устоять перед атакой следующей армии: 0-10 ракет, 10-12 самолетов, 10-15 танков. Наиболее совершенная военная техника, перечисленная выше, может перемещаться на неограниченное расстояние, поэтому за один раз на зону противника можно поставить довольно много боевых единиц.

На каждой зоне желательно оставлять два танка для охраны, и продолжать захватывать по одной зоне противника за ход.

Хотя последний этап игры выглядит в описании несколько скучноватым, на самом деле смотреть на разгром противника довольно занятно, тем более что полному геноциду подвергаются самые разные игровые "национальности", и Вам

нередко придется выслушивать как угрозы типа: "Ну все, парень, тебе конец!", — так и жалобы. — "Уй-ую-уй! не нападайте на нас, пожалуйста!".

Необходимо дать еще один совет. Из культурных сооружений перспективнее всего строить Art Complex. В них будут производиться уникальные изделия местного народного творчества (для людей это, по-видимому, матрешки), которые ценятся на "черном рынке" невероятно высоко — на два порядка выше, чем все другие ресурсы! Хотя существует некоторая вероятность того, что Ваши жители не захотят производить эти изделия, на практике они их все-таки производят, и этот источник поступления денег может быстро стать основным. Однако он не оказывает существенного влияния на моральный уровень, поэтому без музеев с заспиртованными головами враждующих рас Вам все равно не обойтись.

В целом игру можно оценить как очень добротную скроенную полноценную военную космическую стратегию с уклоном в экономический аспект. Хотя абсолютно никаких идеологических новшеств в игре нет, но стандартные вещи доведены до совершенства (минимизирована нагрузка на пользователя в области интерфейса, продумана экономическая модель, не перегружены технологии и число игровых объектов близко к оптимальному — их не много и не мало), кроме того, большое число настроек позволяет проводить неповторимые партии, хотя общая игровая стратегия не меняется. И хотя ИИ в игре находится на обычном для подобных игр низком уровне, выиграть "с лета" Вам, конечно, не удастся.

Однако особый акцент в **Deadlock** сделан на игру по сети. До семи участников, оригинальная для сетевой версии игровая идея, все это несомненно привлечет к этой стратегии заслуженное внимание профессионалов космического строительства и асов лазерных побоищ.





**KOEI Corporation, 1995**

Программа предоставлена компанией  
"ЭлектроТЕХ Мультимедиа"  
(ул. Маросейка, д.6/8, тел.921-77-77)

© *Дмитрий Браславский, 1996.*

О второй версии этой игры мы уже писали в **PC-REVIEW №7**. И вот перед нами уже четвертый вариант все той же игры. Стоит ли возвращаться к ней заново? Мне кажется, что да, поскольку редко можно найти столь хорошо сделанные и исторически проработанные стратегические игры, как те, что выпускает KOEI. И пусть общий сюжет не изменился, интерфейс стал куда более изощренным, возможности играющих существенно расширились, а значит, и возникла необходимость в новом обзоре.

Для тех, кто интересуется древней историей Китая, **Romance** — настоящий подарок. Однако вряд ли было бы разумным предполагать, что таких среди наших читателей большинство. Поэтому считайте попросту, что перед Вами сложнейшая стратегическая головоломка, действие которой происходит в Поднебесной в конце III — начале II века до новой эры, после гибели обширной империи Хань, которую растащили на куски могущественные (и не очень) феодалы. А Вам предстоит ее вновь объединить.

В начале игры Вам предлагается выбрать один из шести "исторических" сценариев. Помимо этого, существует три "литературных" сценария.

Отметим, что игравшим в предыдущую версию будет хорошо видно, насколько сильно переработана система сценариев, не говоря уже о том, что "внеисторических" вариантов ранее просто не предлагалось.

Для начинающих же поясним, что сценарии далеко не равнозначны: чем больше раздробленность, тем сложнее завоевать весь Китай. Если же Вы выберете один из сценариев, где сильный военачальник уже подчинил себе ряд провинций, то игра против него окажется фантастически сложной, а за него, напротив, куда более легкой.

После этого Вам предстоит решить, за кого играть. Кроме реально существовавших персонажей, можно сотворить и своего собственного (правда, это надо сделать немного раньше, из первого меню, появляющегося при изначальной загрузке игры). Ранее этот вариант был мало привлекателен, поскольку "новорожденный" глава провинции имел в своем подчинении слишком мало чиновников. Теперь же в Ваших силах не только создать правителей по своему вкусу, наделив их прекрасными характеристиками в тех или иных областях, но и придать им изрядное количество Вами же сотворенных чиновников. К этому добавляется и

#### **"Исторические" сценарии:**

1. Триумф Дун Чжо в Лойанге (189 г. до н.э.)
2. Беспорядки в Китае (194 г. до н.э.)
3. Цао Цао расширяет свои владения (201 г. до н.э.)
4. Битва у Красной стены (208 г. до н.э.)
5. Рождение Трех Царств (221 г. до н.э.)
6. Столкновение Вей, Ву и Шу (225 г. до н.э.)

#### **"Литературные" сценарии:**

1. Цао Цао захватывает династию Хань (189 г. до н.э.)
2. Три Героя расчленяют страну (190 г. до н.э.)
3. Цари племен бросают вызов Трем Царствам (225 г. до н.э.)



еще один приятный нюанс: если задать родственную связь между правителем провинции и его чиновниками, лояльность последних всегда будет 100%, что бы Вы с ними ни делали.

Однако, решение играть за "собственного" царя имеет и ряд минусов. Прежде всего, в этом случае Вам достанется лишь одна провинция, тогда как вполне можно выбрать реального государя, уже владеющего к началу игры несколькими территориями. Кроме того, акт творения надо проводить с ювелирной точностью, чтобы вызванный к жизни персонаж был привлекателен для окружающих — иначе к нему, увы, никто не пойдет на службу. Одним словом, это опция "для продвинутых пользователей". А начинающим лучше довериться тем, кто и на самом деле боролся за объединение Поднебесной.

Последний этап загрузки новой игры — настройки. Здесь можно посоветовать пометить режим "View battles" ("Следить за битвами") как "Never" ("Никогда") — иначе изрядную часть времени вам придется любоваться на подробное изображение склок между соперниками. А о том, что битва состоялась как факт, и кто что завоевал, вас и так известят. Кроме того, создатели игры дают понять, что "исторический" (historical) вариант развития событий проще "литературного" (fictional), но я, признаться, не настолько хорошо знаю

историю Китая, чтобы почувствовать это на собственной шкуре.

После этого, собственно, и начинается игра. Поначалу от обилия городов, меню и опций начинает рябить в глазах, и непонятно, за что хвататься в первую очередь. Поэтому попытаемся разобраться во всем по порядку. При этом порядок, конечно, может быть разным, так что, увы, но мне придется просить Вас смириться с тем, который кажется мне наиболее логичным.

### Кадры решают все

Но в начале несколько слов об общей идеологии игры. То, что предстоит объединить весь Китай под своим чутким руководством, уже понятно. Для этого Вам будет изначально дана куча чиновников, которыми можно распоряжаться по своему усмотрению. Поскольку каждый из них может водить в бой армии, будем считать слова "чиновник" и "полководец" синонимами.

Прежде всего, попытайтесь проникнуться представлениями о правильном и неправильном, свойственными этой древней восточной цивилизации. Начнем с того, что каждый чиновник к чему-нибудь да пригоден. Не случайно у них существует изрядное количество показателей, значение большинства из которых может колебаться от 0 (что вряд ли) до 100 (хотя ряд волшебных предметов может позволить и превзойти сотню). Кроме имени (Name), возраста (Age), места, где он служит (Place), звания (Rank) и количества лет на службе (Tenure), это и параметры, определяющие способности персонажа. Познакомьтесь с ними в первую очередь, чтобы избежать впоследствии провалов в кадровой политике:

- **Loyalty (Loy)** — лояльность. Чем выше, тем лучше. Это особенно важно, если учесть, что кодекса





честь в нашем, европейском, понимании в Китае не существовало. Перебежчик не испытывал особых угрызений совести, поскольку не презирался, а, напротив, ценился властью. Вы и сами вскоре убедитесь, что “кадры решают все” и начнете стараться рекрутировать не только свободных полководцев, но и пытаться переманить наиболее способных и умелых у соседей. Таким образом, высокий уровень лояльности становится жизненно необходимым условием, чтобы народ не разбежался. Особенно обращайтесь внимание на лояльность губернаторов провинций, чтобы не потерять не только людей, но и земли.

• **Leadership** (Led) — талант руководителя. В первую очередь учитывается при атаке в бою.

• **Power** (Pwr) — сила. Отражает способность к нападению, учитывается в бою и при дуэлях.

• **Charm** (Chm) — харизма. Влияет на успех переговоров и рекрутирование новых военачальников.

• **Political Ability** (Plt) показывает, насколько Ваш полководец еще и хороший политик. Непосредственно влияет на исполнение команд, относящихся к управлению городами (группа City) и к международным отношениям (группа Foreign).

• **Intelligence** (Int) отражает знание героем искусства стратегии и влияет на различные хитрые окольные ходы, именуемые по-английски емким словом “plots”.

• **Health** — физическое состояние персонажа. Если чиновник ранен в бою или заболел (например, не дай бог, чумой), то для полного выздоровления обычным путем требуется 7 ходов. Однако в игру заложено и несколько возможностей более быстрого возвращения в строй, которые, не сомневаюсь, не останутся для вас тайной.

• **Body Strength** (Body) — выносливость. Прежде всего, влияет на ход дуэли: когда становится равна 0, дуэль проиграна. В бою значение заменяется количеством лет на службе.

Кроме того, существует такое понятие как особые таланты (Special Talents). Их уйма, и перечисление всех вряд ли имеет смысл. Важно иное. С одной стороны, существует ряд действий, для которых наличие того или иного таланта **обязательно**. Иными словами, в таком случае талант служит не фактором, увеличивающим вероятность успеха, а необходимым условием. С другой стороны, ряд талантов находится на грани магии. Например, Weather — способность помянуть погоду в ходе сражения. Умения этого плана Вы будете применять, естественно, в бою, и очень важно обратить внимание на необходимость их комбинирования для достижения успеха. Так, например, у одного из военачальников есть умение Fire — атаковать огнем. Однако, для этого хорошо бы, чтобы ветер дул на врага, а не на собственные войска. Если это не так, пригодится умение Wind — изменение направления ветра.

Итак, Ваша задача — использовать правильного чиновника в правильном месте и в правильное время.

## Мой город — моя крепость

Теперь перейдем к системе меню. В правом верхнем углу экрана на картинке виден прямоугольник с различными опциями, через которые Вам и предстоит управлять игрой. Задача этого этапа — превратить родную землю в неприступную крепость, а обороняющих ее воинов сделать по возможности непобедимыми.



Начнем с пиктограмм. **Info** (информация) и **Game** (игра) проблем не представляют. Первая открывает доступ к экранам с информацией по правителям, городам и чиновникам, вторая — к служебным функциям.



Третья пиктограмма из этого же ряда — **Ruler** (правитель) — куда интереснее. Через нее Вы реализуете возможности, доступные лишь верховному правителю всех подчиненных вам земель:

- **Delegate** — делегировать полномочия по управлению провинцией ее губернатору. Это очень удобно на завершающих этапах игры, когда в Вашем распоряжении имеется изрядное количество провинций, не граничащих ни с какими врагами.

- **Assign** — назначить на должность одного из чиновников. Так, например, если Вы хотите, чтобы в трудную минуту было к кому обратиться за советом, не забудьте назначить советника (advisor).

- **Punish** дает возможность наказывать чиновника, которым Вы недовольны. Правда, стоит признать, что, по сути дела, наказываете Вы таким способом по большей части... сами себя. Так, чиновника можно лишить должности (**demote**) — сами же останетесь без советника или без маршала. Можно отобрать у него все полезные предметы (**seize**) — тогда его лояльность понизится, и Вам же потом ее повышать. Можно просто его выгнать (**fire**). Ну, и где Вы найдете другого?

- **Exile** — отправиться в ссылку. Своеобразный *ultima ratio regnum*. В этом случае Вы можете взять с собой только чиновников из столицы и попытаться затем обосноваться где-нибудь в другом месте. Если, конечно, удастся.

Серые кнопки над пиктограммами основного меню имеют чисто информационный характер:



Остальные три пиктограммы попроще. **Rest** — конец хода. **Home** — переход к меню столицы.



**Vassal** (VSSL) — переход к меню других вассальных городов (последние два меню практически идентичны и разделены только для удобства использования). К ним и перейдем.



Ряд кнопок непосредственно над портретом носит чисто информационный характер так же, как и серые кнопки над пиктограммами основного меню.

А вот пиктограммы меню города дают возможность реального управления происходящим.

Отметим, что команды делятся на главные (для их выполнения необходим чиновник, который в этот ход уже больше ничего делать не сможет) и вспомогательные. По сути дела, **View** (просмотр информации) — это тоже команда, которую Вы можете выполнить в любое время.

Помимо этого, среди вспомогательных команд встречаются долговременные (Long Term, обозначаются буквой "L"). Например, присмотреть за развитием сельского хозяйства в провинции. В принципе, один и тот же чиновник может быть задействован для выполнения и долговременной, и главной команды, однако в этом случае и то и другое он будет делать вдвое хуже (или же с половинными шансами на успех).

С одной стороны, это удобно: вместо того, чтобы, как раньше, отдавать каждый месяц одному и тому же офи-



церу одну и ту же команду, Вы можете сразу заставить его год быть при деле, и больше не морочить себе этим голову. Но, с другой стороны, как определить заранее, каков будет эффект, скажем, от тренировки войск? Может, одному год нужен на то, чего другой за месяц добьется. Таким образом, с долговременными командами вам придется экспериментировать методом тыка, начиная с небольших промежутков времени (месяц-другой).

Но и это еще не все. Для выполнения ряда команд требуются чиновники с соответствующими "особыми талантами". Исключение делается только для правителя, который имеет право браться за любое дело, независимо от его талантов и способностей к оному (большая просьба все политические аллюзии относить исключительно на счет Древнего Китая).



Первая группа команд — **Army** — армия. За исключением приказа начать войну на успешность действий в этой группе команд влияют *leadership*, *power*, *intelligence* и *political ability*. Войну же начать, как известно, каждый дурак может. В разряд действий, которые Вы можете производить с армией, входят:

- **move** (перемещение чиновников, солдат, товаров и денег в незанятые провинции);
- **send** (то же самое, но в принадлежащие вам самим провинции);
- **war** (начать войну);
- **draft** (набрать войска);
- **train** (L, тренировать их);
- **build** (L, создавать оружие);
- **spy** (L, шпионить за одной из провинций).

Как и повсюду в играх KOEI, натренированная и хорошо вооруженная армия может без труда справиться с пре-



восходящей ее по численности (и иногда существенно) группировкой противника. При этом команда **draft** задумана как некий "троянский конь". Набор войск необходим, хотя это и недешево (10 золотых и 10 баррелей провизии за 1 подразделение). Но главное, чем приходится платить, — это лояльность местного населения. Несколько наборов подряд, и Вам уже не избежать необходимости утихомиривать провинцию обильными дарами. Тем самым Вас просто принуждают воевать не числом, а умением. Впрочем, кто бы сопротивлялся, иметь бы на это время. Так что, по сути дела, Ваша первая глобальная задача — привести армию в надлежащий вид.



Вторая группа команд — **Staff** — относится к вашим подданным. На успех действий здесь влияют *power*, *intelligence*, *political ability* и *charm*. Если хотите набрать новых чиновников, используйте **Recruit**, однако если никого подходящего под рукой нет, придется их сначала поискать (**Search**, L). **Reward** отвечает за награждение полководцев (до 10 человек за один раз) для повышения их лояльности. Максимальный размер "единовременного пособия" — 100 золотых или 1 предмет. **Give** — раздать продовольствие населению провинции. Не забывайте хотя бы время от времени делиться с народом, особенно если часто набираете войска.



Третья группа — **Foreign** — внешняя политика. Через нее Вы сможете попытаться не только подружиться с правителями других государств, но и организовать вместе с ними нападение на общего врага, обменяться пленными, пригрозить вторжением. Одним словом, разброс велик, но учтите, что дипломатия — одна из самых трудных областей в игре, поскольку остальные государи ориентируются не только на обаяние Вашего посланника (в данном случае чаще всего на все ту же *political ability*), но и на множество других параметров, характеризующих Вас как правителя. Учитывается и уровень напряженности в отношениях. Так, например, вряд ли Вам в объездах легко кинется тот, кому Вы только что недвусмысленно угрожали вторжением.

Для лучшего понимания системы международных отношений необходимо оговорить, что помимо правителей провинций в новой версии игры появилось такое понятие как «чужеземные племена» (*foreign tribes*). Их четыре в разных районах Китая, однако они при всем желании не могут взять в свои руки контроль ни над одной провинцией. Выступая как противники или союзники, они служат для того, чтобы потрепать вражеские войска и вовремя отойти в сторону, ни на что не претендуя. Заметим, однако, что Вы можете брать в плен их полководцев и пытаться уговорить их пойти к себе на службу.



Четвертая группа — **City** — служит для развития города. Все команды здесь долгосрочные. Вы можете приписать каждой области городского хозяйства до двух чиновников (на успех будет влиять их *political ability*), но не можете заставить одного чиновника заниматься двумя делами одновременно.

Для тех, кто играл в предыдущие версии, специально подчеркну, что если раньше укрепление дамб и увеличение урожайности играло, в общем-то, подчиненную роль, то теперь развитие городской экономики и технологий стало тесно завязано на такие жизненно важные сферы, как, скажем, производство оружия. Это решение разработа-

ков кажется мне довольно-таки справедливым, хотя и не безумно оригинальным и отвлекает на себя изрядное количество усилий и так не слишком многочисленных чиновников.



Пятая группа — **Market** — отвечает за торговлю. Правда, продавать и покупать можно только зерно, оружие и лошадей, но все это Вам не раз пригодится.



Шестая группа — **Plot** — продолжение внешней политики, но уже иными средствами. Это ваша разведка и контрразведка, и не случайно, что акции из этой группы пройдут более успешно, если сначала Вы соберете необходимую информацию о противнике с помощью опции **Army-Spy**. Поскольку для нормального европейца более привычно решать все проблемы с помощью огня и меча, а для древнего китайца с точностью до наоборот, расскажем об этих командах поподробнее.

• **Hide** позволяет приказать спрятаться в любом из вражеских городов одному из своих подданных. При этом его лояльность должна быть не менее 95. Этот прием используется в двух целях. Во-первых, лазутчик будет каждые два месяца обновлять информацию о силах противника. Иными словами, это долговременный вид шпионажа. Во-вторых, если повезет, враг может, ничего не подозревая, взять Вашего человека к себе на службу. И тогда, если Вы пойдете на него войной, он предаст своего «нового хозяина» и вернется к Вам со всеми вверенными ему войсками. Но, так или иначе, команда сохраняет силу только 6 месяцев, по прошествии которых лазутчик возвращается обратно.

• **Bribe** — подкупить полководца врага, чтобы в бою он перешел на Вашу сторону. Успех зависит, помимо всего прочего, от **charm** посланца и лояльности получателя взятки.

• **Rebel** — уговорить губернатора одной из провинций восстать против своего государя. Если все проходит удачно, провинция отделяется и становится независимой, что, естественно, увеличивает Ваши шансы одолеть противника. И вновь успех зависит от



**charm** посла и лояльности, на этот раз, губернатора.

- **Gossip** — попытаться подорвать доверие к вражескому государю либо в армии (понижится лояльность полководцев), либо в народе (снижится его поддержка (support) или даже уровень развития экономики). На успех будут влиять **intelligence** и **charm** ответственного за распространение порочащих слухов.

- **Arson** — попытаться забросить диверсанта, который уничтожит вражеские запасы продовольствия или оружия (возможно и того, и другого сразу, но с меньшим эффектом). Для выполнения этого поручения требуются хорошие показатели по **power** и **intelligence**.

- **Snoop** — экономический шпионаж, для которого требуются **leadership** и **political ability**. Выбрав сферу, в которой попытаетесь позаимствовать технологии (например, строительство дамб), Вы имеете шанс в случае успеха повысить соответствующий параметр у своей провинции. Если, конечно, она отстает в развитии от той, куда заслали шпиона.



Последняя группа команд — **Advice** — попытка получить совет. В принципе, спросить советника ничего не стоит (и в прямом, и в переносном смысле), так почему бы этого не сделать. В ряде случаев умный помощник укажет Вам на растущую внешнюю или внутреннюю опасность, напомним о сферах деятельности, в которых Вы, по его мнению, недостаточно активны. Однако учтите, что жить придется все же своим умом: совет вполне может оказаться не особенно эффективным.

Теперь, когда Вы знаете, как управлять страной, посмотрим, что необходимо сделать в первую очередь. Первое, на что следует обратить внимание,



— количество чиновников в вашем распоряжении и их параметры. Сразу наметьте, кто на что способен. Если людей маловато, попробуйте уговорить кого-нибудь еще поступить к Вам на службу или организуйте поиск подходящих кандидатур.

Второй момент — территории. В принципе, Вы уже знаете, что чем больше провинций изначально в Вашем распоряжении, тем легче играть. Но предположим, что Вы не ищете легких путей или же Вам понравилась физиономия какого-нибудь государя, у которого только одна провинция. В этом случае посмотрите, нет ли пустых земель по соседству (если есть, переместите туда необходимое количество чиновников, солдат и припасов командой **Army—Move** и, тем самым, присоедините их к своей империи). Однако это отнюдь не то же самое, что изначально развиваться на большой территории, поскольку дополнительные провинции не влекут за собой автоматического увеличения количества чиновников.

Третье, на что стоит обратить внимание, — назначение на должности советника, маршала, и т.д. Один чиновник может занимать только одну должность. После этого можно и совета попросить — заодно проверите, удачен ли был Ваш выбор.





Кстати, в **Romance of the Three Kingdoms**, как и во многих других играх KOEI Ваши подчиненные будут не в меру говорливы и, порой, инициативны. Но далеко не всегда это лишь милая развлекаловка. Простой пример: решили Вы пойти войной на какого-нибудь супостата, а маршал и говорит: уверен, что смогу убедить соседа присоединиться к вторжению. Что делать? Настоять на своем? Понизится лояльность маршала. Отправить его к соседу? Но тогда придется воевать только в следующий ход, что может быть чревато, особенно в случае неуспеха миссии. Решать Вам.

А вот далее советы придется давать осторожнее. По уму, следовало бы равномерно распределить силы между военными и гражданскими делами: и города развивать, и армию набирать-тренировать-вооружать. Но на деле Вам могут попасться столь агрессивные соседи, что через несколько лет, что бы Вы ни делали, придется столкнуться с их армией. Тогда, конечно, не до экономики. Набирайте войска (одновременно задабривая население продовольствием) и старайтесь сделать их наиболее боеспособными.

### Бои местного значения

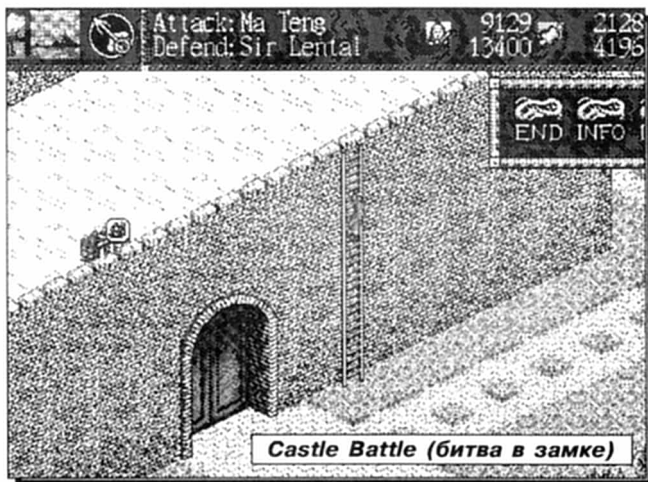
Как бы я ни старался вас убедить, что воевать китайцы не особенно-то любили, предпочитая решать все проблемы хитростью и переговорами, китайца из Вас мне все равно не сделать. Так что воевать будем. Видимо и разработчики из KOEI пришли к тому же выводу: поскольку та часть игры, которая касается военных действий, подверглась максимальной переработке.

Однако, начало войны происходит почти по-прежнему. Выбрав **Army-War**, Вы назначаете командующего, его заместителей, решаете,

сколько солдат взять с собой и на сколько армий их разделить, собираете в дорогу деньги и еду. И с тем, и с другим лучше не жаться: деньги пойдут на подкуп врага и получение информации о его силах, а если иссякнет еда, Вы автоматически проиграли. Если же и еда и бои не закончатся за месяц, бодяга будет продолжаться и дальше — до победного.

Это влечет за собой несколько нюансов, но самых главных из них два. С одной стороны, если на Вас напали, еды много, а войск мало, то посмотрите, нельзя ли попросту... бегать от врага, пока ему не станет нечего есть. А с другой, — прежде чем радоваться, что удалось перекупить на свою сторону вражеского полководца с солдатами, поинтересуйтесь, сможете ли Вы их прокормить.

Само по себе управление армией в бою сложностей не представляет. В Вашей воле выбрать один из режимов атаки, воспользоваться одним из особых талантов ваших полководцев или же прибегнуть к дипломатии. Несмотря на то, что в бою хорошо бы держать в голове множество факторов — от направления ветра до рельефа, влияющего на скорость передвижения и ход стычек, несмотря на разнообразие боевых единиц, которые могут быть в Вашем распоряжении. Ко всему этому рано или поздно Вы привыкнете.





Интересно другое. Завоевание в новой редакции игры уже не ограничивается передвижением армий по полю. Оно стало включать в себя несколько частей, обязательных или возможных в зависимости от ситуации.

То, что раньше, собственно, и составляло войну, теперь называется **Field Battle** (битва в поле, см. картинку). Ее проигрыш не влечет за собой автоматического уничтожения или необходимости отвести войска в одну из соседних провинций. Обороняющаяся сторона теперь имеет право выбрать переход к так называемой **Castle Battle** (битве в замке, см. картинку).

Она происходит не только в других декорациях, что уже само по себе приятно. Помимо этого, только в ней Вы можете применить ряд особых талантов. Например, умение бросать булыжники на голову врага.

Если ворота замка разрушены, то **Castle Battle** заканчивается, но и здесь обороняющаяся сторона не обязана сдаваться. Она может выбрать переход к **Final Battle** (итоговой битве), исход которой решается либо через дуэль двух полководцев (см. картинку), либо компьютер просто сам определяет, чья армия сильнее.

Еще одна приятная новинка — сражения на воде (если по провинции протекает достаточно широкая река). И здесь вновь применяются свои особые таланты и имеются свои прелести.

Что касается стратегии боя, то она более чем многофакторна с одной лишь константой: повторяю, что

очень и очень многое зависит не столько от количества воинов, сколько от их тренированности и вооружения. Мне показалось, что силы, объединенные в единый кулак способны действовать более эффективно, чем несколько разрозненных армий, однако в этом случае труднее препятствовать маневрам противника (например, его стремлению побегать от Вас месячишко, а потом получить подкрепления).

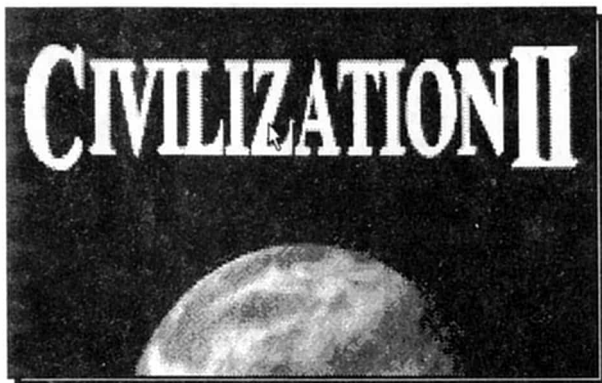
Итоговое резюме следующее: с моей точки зрения, "KOEI" удалось заставить играть в новую версию даже тех, кто не один день наслаждался предыдущими вариантами. Все-таки появившиеся новшества носят отнюдь не косметический, а действительно принципиальный характер, существенно расширяя возможности управления игрой.

Вместе с тем, изменился и интерфейс, что признаться, не встретило в моей душе особого отклика: графика стала более современной, но также, как и при переходе от **Wolfenstein** к **Doom** более "размытой" и нечеткой (хотя, судя по количеству сторонников именно **Doom**, может быть, мне просто нужно чаще протирать очки). К тому же переселение под Windows, хотя его и можно объяснить, как дань моде, по сути дела ничего не изменило. Разве что дало возможность одновременно использовать прекрасный гипертекстовый Help.

Как мне показалось, существенно доработан алгоритм боя: если раньше многие противники казались идиотами от рождения, то теперь нередко у них есть чему поучиться. И, наконец, нельзя не оценить развитие особых талантов, привносящее столь дорогой моему сердцу легкий привкус магии.

Одним словом, не бойтесь незнакомых имен и реалий. Троецарствие, конечно, не столь известно нам, как Вторая Мировая война, но, честное слово, отнюдь не менее интересно.

• • • • •



### НЕЖЕЛЕЗНЫЙ ВОПРОС

Кроме "железных" вопросов бывают еще вопросы "мягкие", связанные не с аппаратным, а с программным обеспечением. Компьютеры IBM PC, увы, настолько "демократичные" и столько для них всего понаделано самими разными производителями, что проблемы бывают у всех и всегда.

К счастью, эти проблемы рано или поздно разрешаются, а мы станем все умнее и умнее. Не зря ведь говорят, что на ошибках учиться лучше всего. А особенно хорошо учиться на чужих ошибках.

"Глюки" в программах — явление нередкое. И в многомиллионном сообществе пользователей IBM даже не принято сильно шуметь по этому поводу. Все воспринимают это как обычную рабочую ситуацию, которую используют не для словопрений, а для самообразования и набора практического опыта.

Но бывают программы, которые у всех "на слуху". Как правило, это выдающиеся программы. О них много говорят и много пишут. "Глюки" есть везде, но в таких программах они становятся заметными и получают деловое обсуждение.

Сегодня мы поговорим о некоторых проблемах **Civilization 2**. Эта игра есть у многих, и "Скорая Помощь" по ней позволит Вам получить от игры больше удовольствия, а заодно лучше узнать свою машину.

**В** Существуют ли "заплатки" для **Civilization 2**, как они называются и как устанавливаются?

**О** Последняя "заплата" называется **CIV2P111.EXE**. Этот файл надо установить в каталог, где находится сама программа, и там запустить. Известные "глюки" будут "излечены", а номер версии Вашей игры станет выше.

**В** Как узнать номер моей версии?

**О** В меню **Game Options** есть опция, которая позволяет это сделать.

**В** Где взять последнюю "заплатку" к игре?

**О** Это можно сделать на ftp-сервере компании Microprose (ftp.microprose.com) или на www-сервере этой же фирмы по адресу:

[www.microprose.com](http://www.microprose.com).

**В** С какими программами может конфликтовать **Civilization 2**?

**О** Проще спросить, с какими не может. Судя по тому, что производители игры не рекомендуют вообще никаких программ не запускать в фоновом режиме, Вы можете ждать гадостей от любой посторонней программы. Но особенно предлагается избегать:

- резидентных антивирусных программ: **Norton AntiVirus**, **McAfee**, **VShield**;

- менеджеров шрифтов, таких как **Adobe Type Manager**;

- компрессоров оперативной памяти для Windows: **RAM Doubler**, **SoftRAM**, **MagnaRam**;

- ускорителей CD-ROM, таких как **D-Time**, **FlexiCD**;

- резидентных файл-менеджеров **PC Tools**, **Norton Desktop**, **Packard Bell Navigator** и т.п.;

- и даже компрессоров жесткого диска **DriveSpace**, **DoubleSpace**, **Stacker**, и т.п.;

- а также резидентных деинсталляторов **CleanSweep**, **RemoveIt** и др.

Одним словом, Microprose просит, чтобы машина была "чистой". Это же-



ление можно понять, поскольку брать на себя разрешение программных конфликтов с резидентными программами, за которые Microsoft ответственности не несет, никому не хочется.

**В** При запуске CIV2.EXE я получаю сообщение об ошибке GPF@0041, а при запуске CIV2MAP.EXE — ошибку GPF@0044. Что делать?

**О** Эта картина свидетельствует о том, что неправильно прошла установка графической библиотеки **WinG** для Windows. Она должна устанавливаться автоматически. Попробуйте это сделать вручную. В комплекте игры найдите директорию /WING/ и оттуда запустите программу WINGSET.EXE.

Возможно, Вам также придется вручную запустить библиотеку **Video for Windows**. Ищите ее в каталоге /VFW\_INST/ и запускайте файл VFWSETUP.EXE.

Иногда это не помогает. Как правило, это происходит в тех случаях, когда система Windows'95 у Вас установлена не на диске C:, а на каком-то другом, например на D:.

**В** Я получаю сообщение об ошибке GPF@0042. Что делать?

**О** У Вас нет звуковой карты, а ранние версии игры ее требуют. Либо установите карту (с драйверами), либо можно попробовать использовать одну из последних "заплаток". Они снимают требование наличия звуковой карты.

**В** У меня много разных сообщений об ошибках GPF@..... Как быть?

**О** Скорее всего, это указывает на неправильную установку драйверов для Вашей видеокарты и звуковой карты.

**В** Текст в игре нечитаем или я получаю сообщение об ошибке: TrueType font error

**О** В системе Windows (Win'95) войдите в контрольную панель [Control Panel], далее войдите в папку шрифтов [Fonts] и там включите режим **True Type Enabled**.

Если это не помогает, и в "Цивиллопедии" Вы вместо нормальных символов наблюдаете "китайскую грамоту", возможно поможет физическое

удаление символьных шрифтов из набора. Но это надо рассматривать как крайнюю меру и рекомендовать можно только тем, кто знает, что делает.

**В** Я получаю сообщение об ошибке всякий раз, когда у меня в игре происходит научное открытие или при попытке войти в "Цивиллопедию". Что делать?

**О** Вам надо удалить (или переименовать) файл GET\_INFO.EXE. В этом случае Вы лишитесь в "Цивиллопедии" возможностей гипертекста, но зато программа будет работать.

**В** Программа требует запуска файла VFWFIX.BAT, но у меня нет такого файла.

**О** Этот файл должен выполнить регистрацию ("прописку") системы **Video for Windows** в составе системы Windows Вашего компьютера. Однако, произошла путаница. На самом деле есть файл VFWFIX.REG, и именно он может быть "запущен" двойным щелчком "мышки" из "Проводника" (Explorer) системы Windows'95.

Если это не сработает, значит придется делать регистрацию вручную. Для этого Вам потребуется "примочка" для Windows REGEDIT. Запустите ее (это делается навигацией через "Explorer" или "Run" в системе Win'95). Когда REGEDIT заработает, в системе Win'95 пройдите в меню регистрации [Registry], а там выберите опцию [Import Registry] или [Merge Registry]. После этого выбирайте файл VFWFIX.REG из комплекта, поставляемого с игрой. Он находится в каталоге CIV2\VIDEO.

**В** Я получаю сообщения об ошибках:

Inactive C:\mps\civ2\civ2.exe  
Error -8 in Module 4, data 0 0  
File open failed MODULES.DB

**О** Эти сообщения говорят о том, что программа не может найти нужный ей файл. Прежде всего, убедитесь, что на винчестере достаточно свободного места. Если его не хватает, сотрите игру, освободите место и повторите установку. Убедитесь также, что программа со всеми файлами стоит в директории, который называется CIV2 (например: C:\MPS\CIV2).



**В** В программе происходят непонятные зависания или сбросы. Что мне делать?

**О** Попробуйте следующий порядок действий:

1. Попробуйте запустить редактор карты CIV2MAP.EXE. Если и он не будет работать, значит проблемы с библиотекой **WinG** (смотрите выше).

2. Попробуйте запустить программу, вынув CDROM-диск из дисковода. Если программа перестанет сбойть, значит проблемы с **Video For Windows** (см. выше).

3. В игре войдите в "Цивиллопедию" (Civillopedia). Если программа после этого зависнет (сбросится), значит проблемы с "Цивиллопедией" (см. выше).

4. В игре выберите вызов советников [High Council]. Если в итоге получите черный экран, значит проблемы с **Video for Windows**.

5. В меню настройки игры [Game Options] отключите все звуковые эффекты и музыку. Если после этого программа перестанет сбойть, значит проблемы с драйверами звуковой карты.

**В** Есть проблемы с музыкой. Компакт-диск стоит в дисковом, а музыки нет.

**О** Программных проблем здесь быть не должно, поскольку музыка записана в формате "звуковой дорожки", то есть Вы можете ее прослушивать

даже на любом музыкальном CD-плеере (кроме первой дорожки).

Во-первых, убедитесь, что у Вас под Windows установлен соответствующий MCI CD аудио-драйвер, прилагаемый к звуковой карте. Во-вторых, дело может быть в отсутствии провода, соединяющего Ваш CDROM-драйв и звуковую карту. Если Вы их устанавливали собственноручно, то могли забыть об этом проводе.

Третья, маловероятная, причина может быть в конфликте с резидентной программой, обслуживающей CDROM-дисковод. Так, есть сведения о том, что "ускоритель" **FlexiCD** конфликтует с игрой именно так, как описано.

**В** Во время игры программа вдруг "теряет" CDROM.

**О** Если Вы по ходу игры открывали CDROM-диск, то так и будет.

**В** Иногда я получаю сообщения об ошибках **SMEDS Application Errors** или **PORTALLOCFALLED**.

**О** Скорее всего это указывает на нехватку поля памяти. Даже если физической памяти у Вас достаточно, могут быть резидентные программы, отнимающие ее. Может быть, у Вас много памяти выделено на кэширование дисководов.

Попробуйте увеличить объем буфера "подкачки", если Вы работаете в системе Windows 3.1. Войдите в [Control Panel], оттуда в [386 Enhanced], затем в раздел [Virtual Memory] и там установите размер swap-файла, равный 32 мегабайтам. Разумеется, на винчестере для этого должно быть достаточно места. Минимальная установка — 10Мб.

Если Вы работаете в системе Win'95, то система сама управляет виртуальной памятью компьютера, но места на винчестере все-таки должно быть достаточно (не менее 15 Мб).

Как правило, этих мер уже хватает, чтобы





избавиться от неприятностей, но Вы все-таки подумайте, нельзя ли улучшить производительность машины, отказавшись от лишних резидентных программ и, возможно, сократив размер дискового кэша до оптимального.

### **В** Я получаю сообщение об ошибке **Page Fault**.

**О** Причина также может быть в нехватке поля памяти (см. выше), но может быть еще и в драйвере видеокарты. Нельзя ли его поменять на более свежий?

### **В** Я получаю сообщение об ошибке **Can't find WinG**.

**О** На некоторых компьютерах директории, содержащие системные файлы для Windows делают защищенными от записи и библиотека **WinG** туда не может установиться. Снимите атрибут **Write Protected** с системного каталога и повторите установку как **WinG**, так и **Video for Windows**.

Вторая причина — в том, что на диске с игрой файлы **WinG** находятся в упакованном виде. При установке они должны распаковаться, но не на всех машинах это происходит нормально. Проверьте длину файлов **WinG**.

Файл	В упакованном виде	В распакованном
WING32.DLL	7k	13k
WINGDE.DLL	86k	185k
WING.DLL	47k	91k
WINGDIB.DRV	6k	7k
WINGPAL.WND	4k	5k

Если один или все файлы скопировались в упакованном виде, значит ЧТО-ТО помешало сделать установку **WinG** правильно.

### **В** Программа выдает сообщение об ошибке **GPF in WING.DLL**.

**О** Скорее всего, Вы применяете одну из систем уплотнения оперативной памяти типа **RAM Doubler**, **SoftRAM** и т.п., что и вызывает конфликты.

**В** Я получаю сообщение "Not enough Memory" при попытке запустить **Civilization 2**. У меня все в порядке и с оперативной памятью и с виртуальной. В чем может быть дело?

**О** Такие случаи редки, но встречаются. Обычно это указывает на ошибку в конфигурации самой системы Windows. Как правило, они возникают после того, как в системе некорректно похозяйничают программы-деинсталляторы.

Наиболее радикальное средство — повторить установку Windows, после чего придется заново установить и **Civilization 2** и **WinG** и **Video for Windows**.

На это же может указывать и сообщение об ошибке **Incorrect Windows Version**.

**В** Я слышал, что железные дороги [Railroads] и супермаркеты [Supermarket] автоматически "апгрейдят" окружающие территории. Но у меня это не получается.

**О** Слухи на эту тему бродят потому, что в сопроводительном буклете к игре была такая информация. Но в игре эта вещь не реализована. Ее выбросили в последний момент при балансировке.

**В** В игре я открыл "КАПИТАЛИЗАЦИЮ" [Capitalization] и создал себе эту вещь в десяти городах, но в них полностью прекратилось строительство. В чем дело?

**О** Если Вы создали "Капитализацию" в десяти городах, то должны быть очень "богатым" человеком. "Капитализация" — это такая хорошая штука, которая немедленно переводит все производственные ресурсы ("щиты") в живые деньги. Потому у Вас и нет производства. Зато должно быть очень много денег.

"Капитализацию" стоит устраивать в очень развитых городах, которые не нуждаются в строительстве новых сооружений и, к тому же, находятся далеко от линии фронта. На поступающие деньги Вы можете покупать необходимые сооружения или боевые единицы, а можете также вербовать вражеские силы и подкупать города.

**В** Иногда в игре не удается передвинуть боевую часть даже на одну клетку. Вместо того, чтобы идти, куда ей приказано, она разворачивается и уходит в противоположном направлении. Что это?



О Это ошибка в программе, которая проявляет себя около "нулевого" меридиана. Поскольку "Земля" круглая, то ее можно обойти вокруг, двигаясь в одном направлении, но при пересечении линии "смены даты" (нулевой меридиан) происходит сбой. В автоматическом режиме **Go To** боевые единицы "не хотят" пересекать эту линию и пытаются добраться до цели, обогнув земной шар, наивно полагая, что этот путь короче.

Рекомендуется в самом начале игры правой кнопкой мышки включить курсор ромбической формы и с ним походить по карте. При этом справа будут изображаться координаты текущей позиции. Так Вы найдете "нулевой" меридиан. Запомните его положение и не пользуйтесь вблизи от него автоматическим режимом **[Go To]**. Войдите здесь войска вручную.

В Я сделал все необходимые научные открытия, но все равно не могу построить зернохранилища **[Granary]**. Это сбой?

О Нет, это не сбой. По-видимому, Вы уже построили кое-что из "Чудес Света" (**Wonders**). Если у Вас есть "ПИРАМИДЫ", то их действие эквивалентно тому, как если у Вас уже есть зернохранилища во всех городах. Поэтому они и не нужны.

В Я сделал все необходимые научные открытия, но все равно не могу построить полицейские участки **[Police Station]**.

О Ситуация аналогичная. По-видимому, Вы уже открыли **[Women's Suffrage]**, и полиция Вам ни к чему.

В Я сделал все необходимые научные открытия, но все равно не могу построить атомные электростанции **[Nuclear Plant]**.

О По-видимому, Вы уже построили супергидроэлектростанцию **[Hoover Dam Wonder]** и атомные станции Вам не нужны (они как бы уже есть). Вместе с тем, не забывайте, что и обычную электростанцию и атомную нельзя построить в городе, в котором

нет фабрики **[Factory]**. Может быть у Вас именно этот случай? Кстати, есть еще солнечные электростанции **[Solar Plant]**, которые "закрывают" и атомные и обычные электростанции.

В И последний (пока) вопрос! Какой же все-таки путь ведет к простейшей победе на высшем уровне сложности?

О Простых побед на высшем уровне сложности не бывает. И профессионалы этой игры разделились на два больших лагеря. Одни говорят, что надо как можно быстрее развивать монархию и среднюю часть игры проводить в этой системе правления. Вторая половина убеждена, что надо как можно быстрее строить республику и в этой форме утверждать господство над миром.

И тот и другой лагерь по-разному строят дальнейшую концепцию игры, но основная точка принятия решения в дебюте — это в какой форме правления развиваться. По-видимому, правы и те и другие. Все зависит от обстановки. Надо как можно раньше "угадать" какая жизнь Вас ожидает — спокойное развитие, когда конкуренты далеко (республика) или непрерывные тяжелые войны, когда соперники рядом (монархия).

Если играть на "стандартной" карте, то это можно выяснить один раз и в повторных сеансах играть будет проще. Но на "случайной" карте требуется интуиция и мастерство.

Оба лагеря при этом обращают внимание на один важный момент, связанный с обменом научными знаниями.

Например, приняв ориентировку на "республику", Вы не должны ни с кем меняться знаниями. Исключение — обмен на те знания, которые напрямую ведут к республике. Принципиальный отказ от обменов (даже и полезных на первый взгляд) связан с тем, что после каждого научного открытия трудоемкость следующего неуклонно возрастает. И, получив в начале игры кучу не критичных для себя знаний, Вы так сильно затормозите разработку действительно необходимых, что победа станет проблематичной.



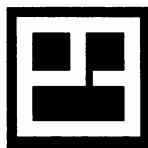


## Внимание! В центре Москвы открылся новый магазин

Фирма **ЭлектроТЕХ** не первый год успешно занимается поставками лицензионных CD-ROM из Англии, США и Сингапура. Среди ее оптовых покупателей — ведущие магазины Москвы, компьютерные салоны, многие региональные фирмы, библиотечные коллекторы, институты и школы.

Открывая специализированный магазин, компания, конечно, намерена сделать его одним из лучших в Москве. И для этого есть данные: здесь всегда будет обеспечен самый большой выбор — “горячие” новинки поступают в продажу прямо “с колес” и по разумной цене.

Здесь помогут пользователям и в борьбе против “глюков” в программах (разумеется, лицензионных) и предложат ассортимент свежих журналов. Вы можете воспользоваться консультацией менеджера, получить информацию о планах издателей, оставить предварительный заказ на выходящие игры.



# ElectroTECH®

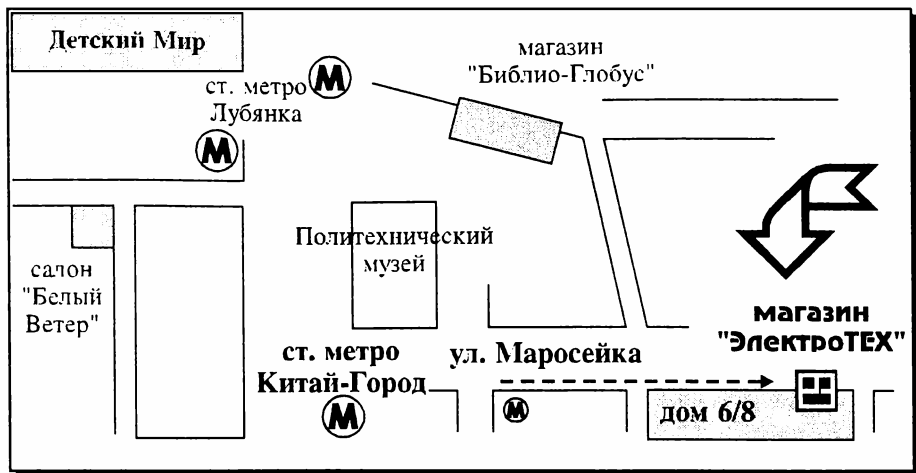
m u l t i m e d i a

CD-ROM  
игры, энциклопедии  
графика, музыка  
видео CD  
прикладной софт  
мультимедиа-комплектующие  
компьютерные аксессуары

Москва, Центр  
ул. Маросейка 6/8, строение 1  
тел.: (095) 921-77-77

Оптовые продажи:  
тел.: (095) 928-30-31  
факс: (095) 928-75-18  
e-mail: root@eltech.izvestia.ru





## И не только игры!

**ЭлектроТЕХ Мультимедиа** предлагает лучшую в России коллекцию учебных CD-ROM: сотни самых разных дисков, посвященных искусству, истории, археологии, языкам, музыке, кино, географии, путешествиям, астрономии, космонавтике, военной технике, автомобилям, авиации, спорту, медицине, науке... энциклопедии животных и растений, полный набор классических детских **Living Books**, всю серию "энциклопедий очевидца" **Dorling Kindersley**, серию **Microsoft Home**, диски российских издателей, а также видео-CD, CD-i и интерактивные музыкальные CD. То, что не найдется на полках сразу, можно заказать по каталогу из Англии и получить в течение нескольких дней.

**Заходите, Вас ждут!**

То, о чем Вы  
читаете в изданиях

**PC-Review**  
**PC-Help**  
**PC-Forum**  
**PC-Express**  
**CDROM-Review**

Вы найдете в  
магазине  
**"ЭлектроТЕХ  
Мультимедиа"**



# Ваша Реклама

**АО "ИНФОРКОМ-ПРЕСС"**

Редакция журналов

PC-Review, PC-Help, PC-Express,  
PC-Forum, CD-ROM-Review

125124, Москва, А-124, а/я 70

тел/факс: (095) 956-16-31

тел: (095) 945-28-67

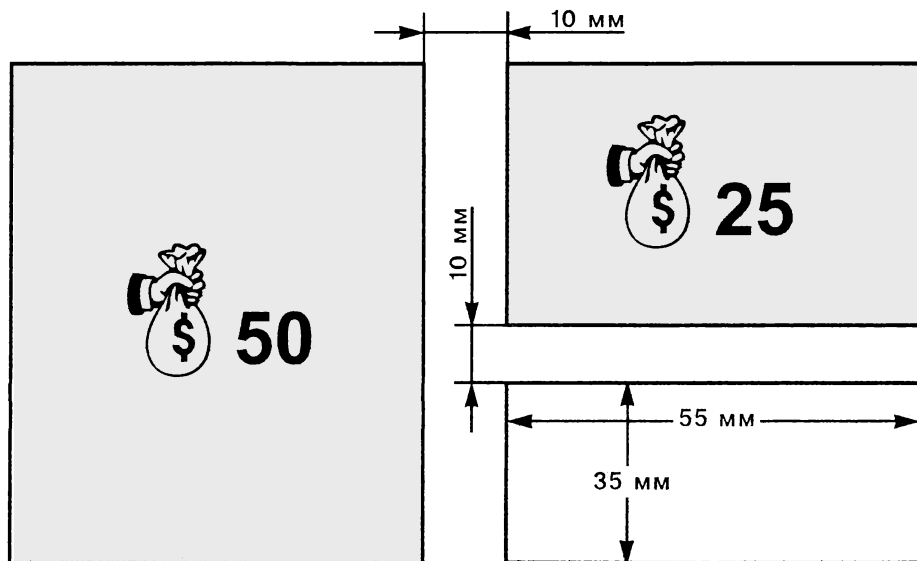
E-Mail: postmaster@ircpress.msk.su

## Условия размещения рекламы в полиграфических изданиях ИНФОРКОМ-ПРЕСС

Стоимость рекламной площади определяется ценой одного модуля, равного 1/8 части страницы. При использовании более, чем одного модуля, рекламодатель получает в свое распоряжение площадь, занимаемую промежутками между модулями, без дополнительной оплаты. Размеры рекламных модулей и их стоимость приведены ниже.

Рекламные материалы принимаются в любом удобном для Вас виде.

По всем вопросам, в том числе о льготах и скидках, просьба обращаться в АО ИНФОРКОМ-ПРЕСС по вышеуказанным координатам.



**PC-Review** — электронное издание. Первый в России электронный журнал по компьютерным играм. Издаётся с 1994 года. В августе 1996 года вышел в свет 29-й выпуск. Журнал выпускается и распространяется на дисках 1.44 (HD) в запечатанном виде. В удобной оболочке Вы можете не только читать статьи о компьютерных играх, но и просматривать кадры из обсуждаемых программ.

Содержание журнала отличается объемом и универсальностью. Здесь Вы найдете обзоры новых игр, описание победных стратегий, помощь и подсказки, консультации по аппаратным вопросам, интервью с авторами и издателями компьютерных игр, переписку с читателями. В помощь тем, кто сам работает над программированием компьютерных игр в каждый выпуск включается какое-либо приложение, предназначенное для развития самостоятельного творчества.

**PC-Review — наша гордость! В октябре 1995-го года по содержанию журнал вышел на первое место в мире среди электронных изданий по компьютерным играм.**

Журнал не защищен от копирования. Его распространители есть во всех крупных городах России.

**С 1996 года у наших читателей появляются новые возможности — теперь они имеют доступ не только к электронной, но и традиционной, печатной форме. Дополнительно к PC-Review подготовлены четыре самостоятельных издания, по содержанию в сумме даже превосходящие своего “прародителя”.**

Все издания мы рассылаем по почте в любые адреса на территории России. Их можно приобретать как по подписке, так и отдельными выпусками. Все зарегистрированные у нас читатели регулярно (раз в два месяца) и бесплатно получают каталог. Одновременно по нему можно заказать самые необходимые книги российских издательств по вычислительной технике и программированию, а также программное обеспечение на лазерных дисках CD-ROM зарубежных фирм (только лицензионное).

Если у Вас есть трудности с комплектованием своих личных библиотек и игротек, обращайтесь! Будем особо признательны за вложение заполненного конверта с Вашим адресом.

**125124, Москва, а/я 70  
Тел./факс: (095) 956-16-31  
postmaster@ircpress.msk.su**

Оптовые покупки наших изданий сопровождаются ценовыми скидками!

**PC-Forum** — информационный бюллетень. Издаётся с января 1996 года в печатном виде. Периодичность — 6 выпусков в год. Основное содержание журнала — обсуждение вопросов, связанных с компьютерными играми, переписка с читателями, обзор мнений. Журнал открыт для публикации Ваших отзывов, обмена опытом и достижениями.

**PC-Help** — информационный бюллетень. Издаётся с января 1996 года в печатном виде. Периодичность — 6 выпусков в год. Основное содержание журнала — помощь читателям в аппаратных и программных вопросах — формируется по Вашим письмам. Здесь Вы найдете ответы на свои вопросы, связанные с усовершенствованием и модернизацией компьютера, помощь в прохождении сложных игр, полезные советы и подсказки.

**PC-Express** — информационный бюллетень. Издаётся с января 1996 года в печатном виде. Периодичность — 6 выпусков в год. Основное содержание журнала — обзоры и рекомендации по выбору новых компьютерных игр, рассказы о работе ведущих программистских коллективов мира, интервью с интересными людьми. Журнал ориентирован на информацию о том, кто, где, как и над чем работает и что Вас ждет в самое ближайшее время на фронте компьютерных игр, аппаратных средств и книг по компьютерной тематике.

**CD-ROM-Review** — информационный бюллетень. Издаётся с января 1996 года в печатном виде. Периодичность — 6 выпусков в год. Основное содержание журнала — обзоры новых компьютерных игр, справочных, информационных и прикладных систем, выходящих на лазерных дисках CD-ROM. Обзор отечественного рынка CD-ROM-изданий. Разбор новинок и рекомендации пользователям.

QUAKE

120  
СЕКРЕТОВ

